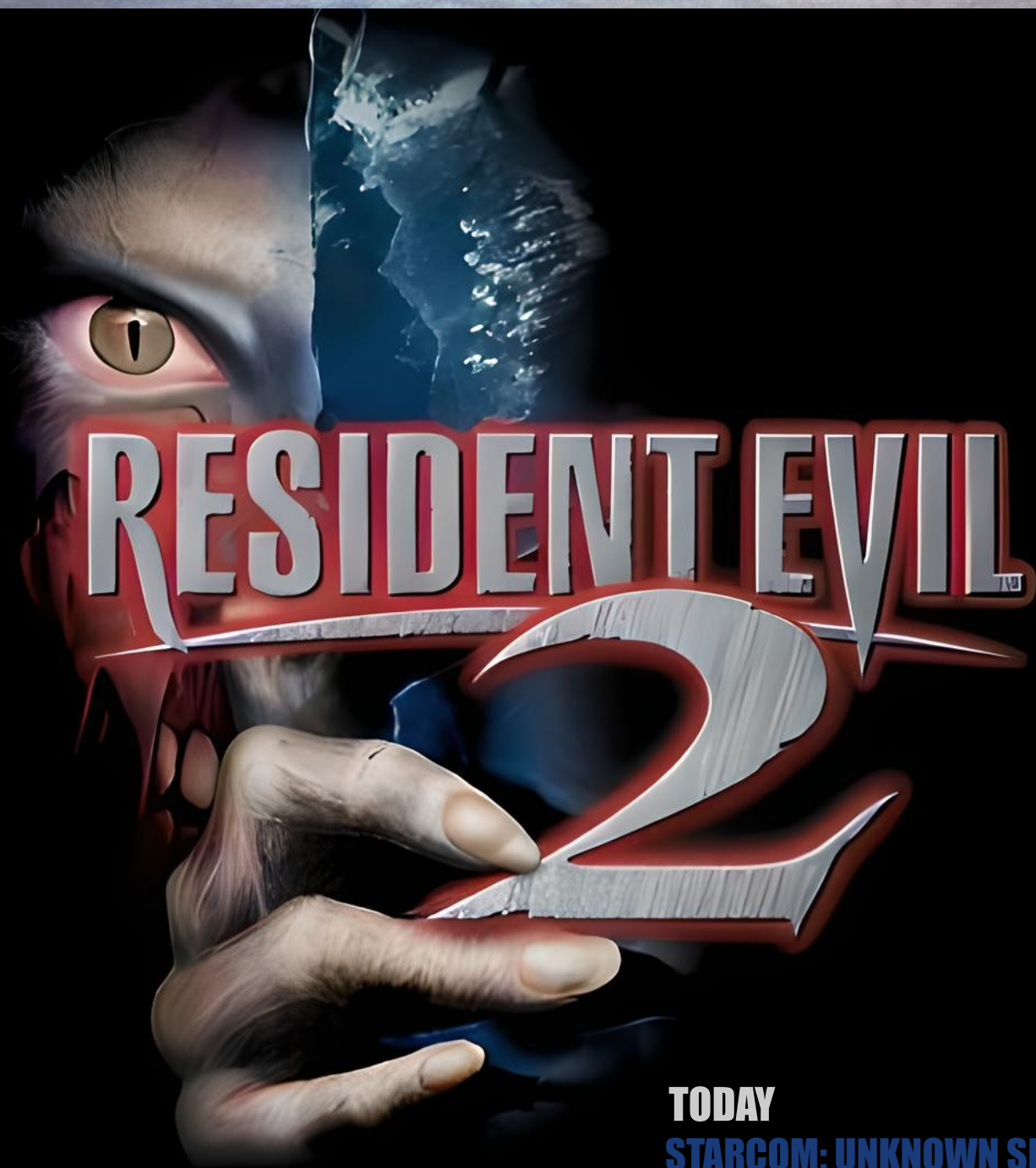


ANTA GAMERS

N.51 MARZO-APRILE 2025

ALTRI MEDIA
STAR WARS: SKELETON CREW
RETROEDICOLA
INTERVISTA A ID SOFTWARE
Da K n.48 marzo 1993



TODAY
STARCOM: UNKNOWN SPACE
WATCH DOGS 2

IN QUESTO NUMERO :
URIDIUM - PERSIAN GULF INFERNO -
SYBERIA - CIVILIZATION IV

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA, DECIO
LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI
ROBERTO DE DOMENICI, PIERO

e

Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Elfo_pak, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari,
Roby, Beppe, Ciro, Costantino Apostolakis,
Fabio Talpone, Luca, Lupman84,
Mario Ciciotti, Matteo Scheda,
Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

LA VOGLIA DI GIOCARE!

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

Sono un po' di settimane che, lo ammetto, vorrei dedicare più tempo ad esplorare vecchi e nuovi titoli videoludici mai provati fino ad ora e mi dispiace constatare che fatichi non poco a seguire questo proposito, anche quando il tempo libero mi permetterebbe di farlo.

Ciò che mi blocca è l'idea di cominciare un gioco che poi si riveli deludente, temendo di sprecare così quel poco tempo che posso dedicare alla "scoperta" di un nuovo titolo. Ed è proprio questa paura che, troppo spesso, mi spinge verso qualche videogame conosciuto e "sicuro", utile per svagarmi senza temere delle "brutte sorprese" e, diciamolo, senza nemmeno dovermi impegnare troppo nell'imparare un nuovo gameplay.

A ben vedere, però, se anche voi avete un problema simile, Antagamers potrebbe aiutarvi a scremare la vostra scelta, orientandovi a provare un videogame piuttosto che un altro nel sempre più variegato ed esteso mondo del retrogaming (ma anche dei giochi più recenti).

In fondo parliamo oramai di più di 51 numeri pieni di giochi provenienti dalle più svariate piattaforme! In qualche modo spero che tutto questo "database" possa non solo essere una piacevole lettura per ciò che già conoscete, ma anche un'occasione per spingervi verso qualcosa di "nuovo" (per quanto vecchio possa essere il titolo in questione).

Nota doverosa per i titoli presenti in questo numero: questa volta non troverete giochi particolarmente vecchi (tipo quelli della seconda generazione di console), ma non preoccupatevi, si tratta di un'assenza solo momentanea che verrà recuperata già dal prossimo numero!

Permettetemi ora di dedicare la parte finale di questo editoriale per dare il benvenuto a Emanuele "Max Renn" Chiricallo, un lettore che si è proposto di scrivere recensioni dei giochi a lui cari e che si è subito dimostrato molto prolifico, portando in questo numero già due titoli tanto belli quanto diversi tra loro: Uridium e Syberia!

Ora non mi resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...

1986	URIDIUM	COMMODORE 64
1992	PERSIAN GULF INFERNO	AMIGA
1998	RESIDENT EVIL 2	PLAYSTATION
2002	SYBERIA	PC WINDOWS
2005	CIVILIZATION IV	PC WINDOWS

01	STARCOM: UNKNOWN SPACE	TODAY
02	WATCH DOGS 2	TODAY
03	SPACE MARINE II	FBS CORNER
04	TURBO KID	FBS CORNER
05	SW: SKELETON CREW	ALTRI MEDIA
03	INTERVISTA A ID SOFTWARE	RETROEDICOLA
	da K n.48 marzo 1993	
13	ARRETRATI	
15	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

ANTA GAMERS

IL GIUDIZIO FINALE

**ANTA
GAME**

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?
- E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?
- Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?
- Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

**ANTA
SILVER**

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

**ANTA
GOLD**

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però... se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

**ANTA
GAMERD**

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!

Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

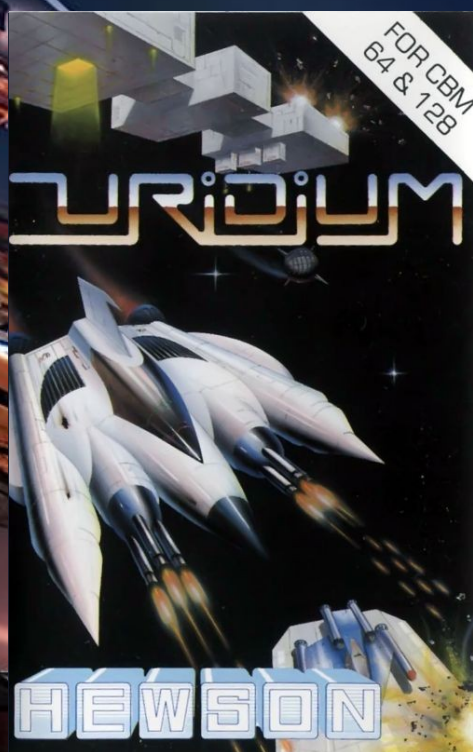
Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarlo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:

antagamers99@gmail.com



Di "Max Renn" Chiricallo

Gli anni '80 sono stati l'epoca d'oro di un sacco di belle cose, anche in ambito videoludico; un genere di giochi che andava per la maggiore era quello degli shoot 'em up "spaziali":

all'epoca miriadi di caccia di ogni tipo sfrecciavano nel vuoto siderale, squarciando a raffiche di laser il buio tra le stelle; fra i titoli che meritano di essere ricordati c'è di sicuro Uridium. Uscito in origine su Commodore 64 nel lontano 1986 e pubblicato da Hewson, metteva il giocatore al comando di un caccia Manta, con l'obiettivo di distruggere 15 enormi corazzate nemiche, delle sorta di porta aerei interplanetarie super difese. Bisognava bombardare i caccia non ancora decollati, mentre formazioni di nemici volanti di ogni specie cercavano di abbatterci, il tutto sfrecciando a velocità sostenute fra le strutture della supercorazzata, sperando di non sfracellarci ogni due secondi. Lo scrolling era orizzontale con visuale dall'alto, in entrambe

le direzioni, e la velocità elevata, un piccolo miracolo tecnico che faceva sembrare il 64 quasi un coin op, almeno per quanto riguarda la frenesia dell'azione. La difficoltà era piuttosto proibitiva, e durante i livelli più avanzati le partite potevano con facilità tramutarsi in un torneo della bestemmia! Distrutti abbastanza nemici si aveva il permesso di atterrare, per poi rifilare una simpatica bomba alla super corazzata, che sarebbe esplosa di lì a poco. Prima però si affrontava un semplice minigioco, caratterizzato da una struttura piramidale in cui si accendevano delle luci intermittenti. Bisognava premere il pulsante di fuoco al momento giusto per raggranellare punti e vite extra, per poi tornare a blastare eventuali nemici superstiti, mentre la mega astronave si dissolveva, permettendoci di passare al livello successivo.

Visto il successo, Uridium fu convertito per i sistemi più diffusi: il caccia Manta prese così a sfrecciare con alterne fortune su Spectrum, Amstrad, Atari ST, MS Dos e perfino NES (quest'ultima versione, pubblicata da Mindscape, venne ribattezzata The Last Starfighter per sfrutta-

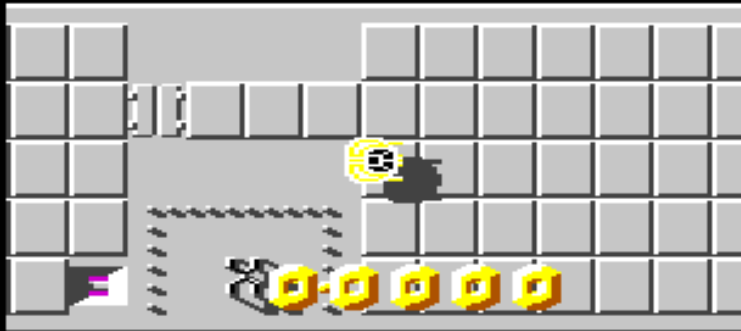


Inizia la partita... pochi secondi di tranquillità prima del delirio!

COMMODORE 64

1986

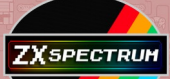
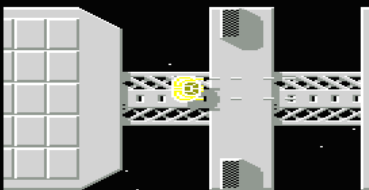
1up 1
01. Zinc.



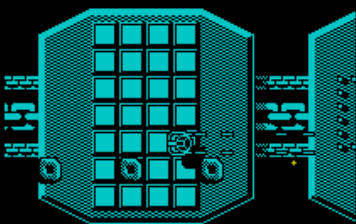
Parliamo del 1986 e su C64 una grafica del genere non era affatto così scontata.



1up 3
910 URIDIUM

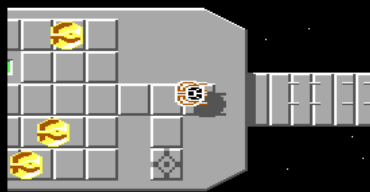


Player 1 2 Nantas Player 2

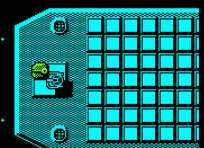


PC MS-DOS

1up 3
200 01. Zinc.



Player 1 Zinc Player 2



bile ancora più fluido. Venne commercializzato insieme alla Metal Edition di Paradroid, altro titolo Hewson di successo di quel periodo.

Nel 1993 Renegade Software fece uscire Uridium 2 per Amiga, un buon gioco che però aveva il grosso limite di non svecchiare in alcun modo la formula originale, risultando il classico more of the same, seppur piacevole.

Risulta evidente l'influenza dell'immaginario della saga di Guerre Stellari sul titolo Hewson: sfrecciare sulle superfici delle corazzate evitando le strutture in rilievo, ricorda la scena finale del primo film di Star Wars, ovvero la battaglia, con tanto di inseguimenti fra i caccia, ambientata negli stretti cunicoli della Morte Nera. Inoltre il caccia Mantas somiglia parecchio a un certo Millennium Falcon... L'allora giovane Andrew



E' proprio sul primissimo numero di Zzap! Italiano (maggio 1986) che troviamo la recensione di Uridium. E' una due pagine (non complete a causa dell'inizio della recensione di Winter Olympics) e il testo principale descrive con parecchi particolari il gameplay del gioco, rimandando al commento e alla tabella finale il giudizio "critico".

Nel commento il redattore si lascia scappare che la grafica del gioco è ai livelli del coin-op Star Force... forse un tantino esagerato, ma può dare l'idea dell'impatto che poteva avere questo titolo sul pubblico dell'epoca.

Anche il gameplay, qui tradotto con un italianissimo "dinamica di gioco" (purtroppo caduto in disuso, ma che suona davvero bene) viene elogiato assieme alla qualità

tecnica dello scrolling, che non presenta "sfasature" (termine che oggi non credo accosteremmo al concetto di scorrimento). Carino anche il consiglio finale di disegnare una mappa di ciascuna corazzata per affrontare al meglio il gioco e per studiare in maniera tattica la posizione della pista di atterraggio, una pratica che evoca davvero tantissimo il modo di giocare ai videogame negli anni 80 'e '90.

Esagerati anche i voti finali che vedono un 99% alla presentazione e alla grafica, oltre ad un sonoro da 94%. Anche il voto globale si attesta sul 94% con medaglia di Gioco Caldo.

Troppo? Forse un pochino sì... ma in fondo nemmeno così tanto.

[Massimiliano Conte]

Scansioni : www.retroedicola.com

Braybrook, già autore del seminale puzzle/shooter Paradroid, citato qualche riga fa, con Uridium crea un gioco dietro cui ci sono idee semplici ma decisamente azzeccate, tirando fuori un prodotto autoriale che resiste alla prova del tempo. Un modo di fare videogiochi con pochi mezzi, prodotti figli della passione e della visione dei singoli autori, purtroppo sempre più rari al giorno d'oggi, a parte forse la scena indipendente, che continua una certa "tradizione". Piccola curiosità finale... molti di voi potrebbero ricordarlo con il nome di Alandia, Manta, Nobelio, Far Union... che sono solo alcuni dei nomi che il gioco ebbe sulle famigerate cassette da edicola di quegli anni. ■



Potevamo forse non includere l'artwork della schermata di caricamento?

ANTA GAME

Rappresentante di un periodo nel quale i programmatori stavano ancora esplorando le capacità del C64, Uridium risultava un titolo velocissimo e divertente, tanto da conquistare all'epoca molti estimatori tra i fieri possessori di questo computer. Oggi, più di allora, si nota però che il gioco soffre di una certa ripetitività, oltre a essere caratterizzato da un livello di difficoltà non adatto a tutti.

A parte queste lagnanze (che a ben vedere potreste muovere a molti altri bei titoli dell'epoca) resta un gran gioco, ideale per partite veloci. In ogni senso!

COMMODORE 64

1986

Novità

U.S. GOLD

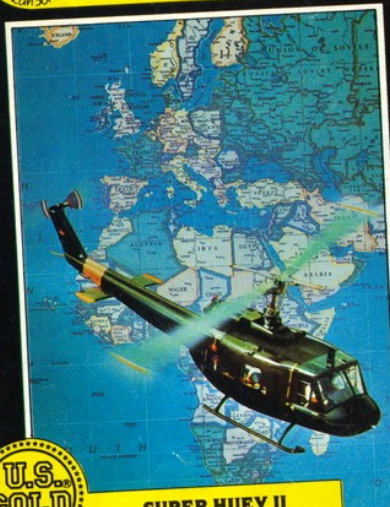
la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa



BREKTHRU
C-64/Spectrum/Amstrad



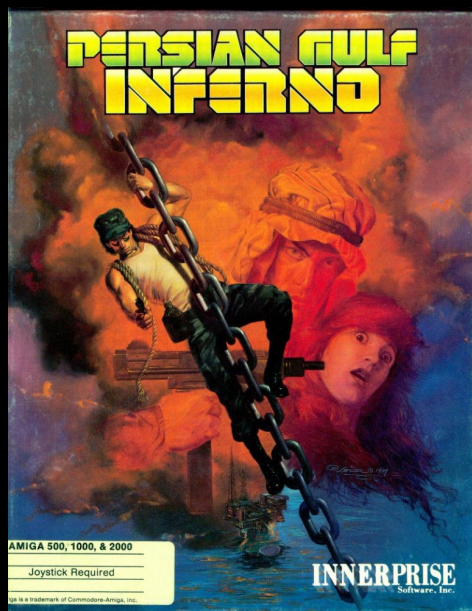
XEVIOUS
C-64



SUPER HUEY II
C-64



INFILTRATOR
C-64/Spectrum/Amstrad



Di Massimiliano Conte

Ecco uno dei giochi più controversi usciti su Amiga, programmato dai danesi di Parsec Software nel lontano 1989 e che all'epoca potreste, in effetti, esservi perso: Persian Gulf Inferno!

Quando il titolo uscì, infatti, non godette di chissà qua-

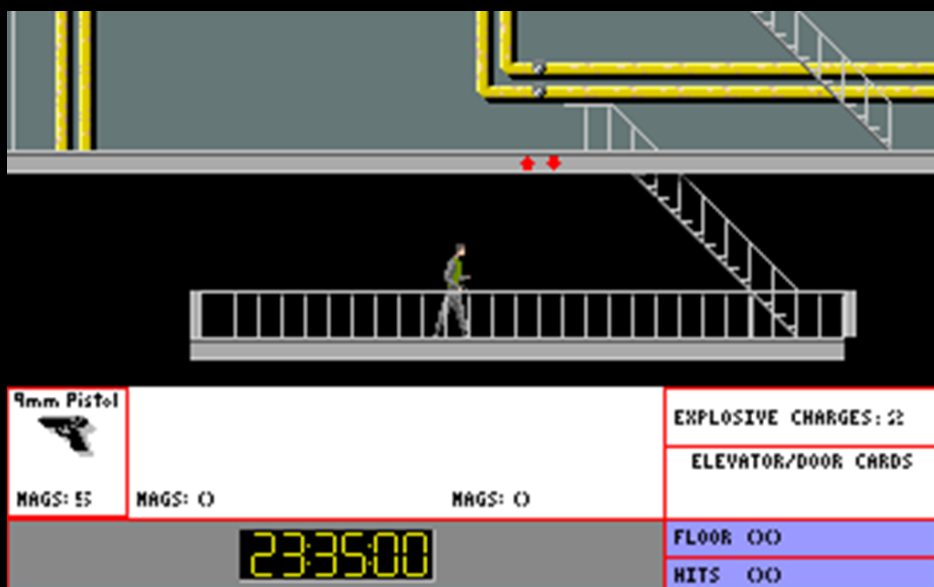
le lancio pubblicitario, non offrì una grafica capace di far gridare al miracolo o animazioni rivoluzionarie e perfino l'audio, per quanto digitalizzato, non era certo una novità per i videogiochi a 16 bit. Se vogliamo dirla tutta nemmeno il tasso di violenza, che qualcuno criticò in questo gioco, era in realtà così estremo e fastidioso.

Insomma, questo Persian Gulf Inferno non aveva nulla di eccezionale eppure... beh, la somma di tutti questi elementi, in qualche modo, riuscì comunque a catturare la mia attenzione. Non credo però si sia trattato di un caso isolato, cioè capitato solo a me.

Tutti i miei amici (per quanto si tratti di un campione limitato) avevano questo gioco e ci avevano speso sopra ore.

Perché?

In un qualche modo questo



facebook

Stefano Mele

Ho i brividi se ripenso alla prima volta che aprii la porta e trovai dentro la bomba... Mi si gelò il sangue. Ci avrò rigiocato almeno 500 volte, da ragazzino.

articolo vuole più che altro condividere questo fatto con voi e, ragionandoci mentre scrivo le prossime righe, capire perché io e tanti dei miei amici abbiamo passato ore a cercare di salvare il Golfo Persico dall'olocausto nucleare.

Ah, già, ora che me ne accorgo non vi ho ancora raccontato la storia la storia del gioco... ma recupererò subito, anche perché non è che ci voglia molto a riassumerla: terroristi islamici avevano rubato una testata nucleare e progettavano di farla detonare dentro la più grande piattaforma petrolifera del Golfo Persico. Voi eravate un agente speciale che, tutto solo soletto, doveva infiltrarsi su tale piattaforma per evitare il fattaccio. Fine.

Ovviamente nel vostro girovagare per i piani della struttura potevate trovare armi, munizioni chiavi ed esplosivi, oltre a liberare

Il gioco iniziava da qui... in basso l'orologio: tutto doveva essere terminato entro le ore 24:00.

facebook

Giulio Cesare

Non mi ha colpito particolarmente: troppo noioso e dispersivo. Preferisco Rolling Thunder (arcade, non quella specie di conversione uscita per Amiga...). Oggi sarebbe scomunicato e ritirato dal commercio prima ancora di essere completato (dovrei scrivere di politica e attualità ma meglio lasciar perdere...)

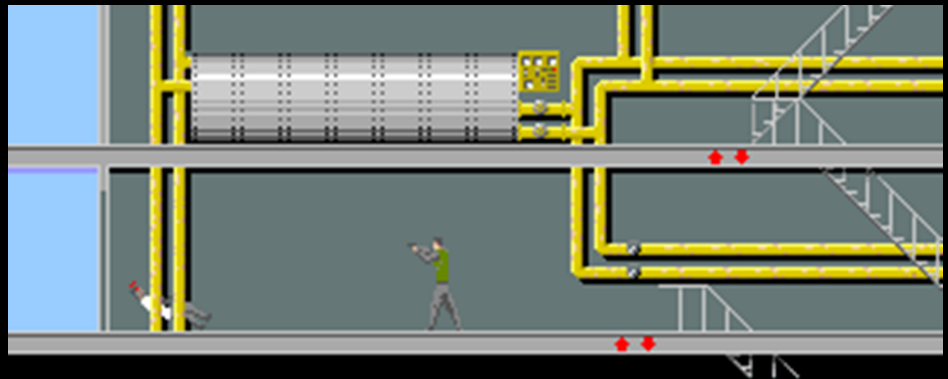
ostaggi in grado di aiutarvi nella missione (curandovi o fornendo preziosi consigli su come disinnescare la bomba).

I nemici invece, più che un gruppo di terroristi, sembravano in realtà un intero esercito che affollava i corridoi della piattaforma. Numerosi, sì... ma tutti affetti da una certa lentezza nello spararvi (oltre che accomunati dalla impellente necessità di urlare incomprensibili frasi arabe digitate

Quando esploravate una stanza, una immagine simile vi informava di cosa avevate trovato al suo interno.



9mm Pistol	EXPLOSIVE CHARGES: 22	9mm Pistol
MAGS: 55	ELEVATOR/DOOR CARDS	MAGS: 55
MAGS: 0		MAGS: 0
MAGS: 0		MAGS: 0
233500	FLOOR 055	233500
	HITS 00	



9mm Pistol	EXPLOSIVE CHARGES: 22	9mm Pistol
MAGS: 55	ELEVATOR/DOOR CARDS	MAGS: 55
MAGS: 0		MAGS: 0
MAGS: 0		MAGS: 0
233500	FLOOR 01	233500
	HITS 00	

Un colpo preciso di pistola e il nemico cade proiettando violentissimi e impressionanti quadretti rossi dal cranio

lizzate prima di farlo). Colpirli faceva uscire un po' di sangue ma, come già accennato, il livello di violenza "gore" non superava altri titoli Amiga precedenti o successivi (basti citare Technocop o Moonstone) ed in effetti stupisce che all'epoca venisse identificato come un gioco in cui la violenza la faceva da padrona.

Altra caratteristica del titolo che ricordo perfettamente era quella di poter far sparire i nemici che si ferma-

vano alle vostre spalle semplicemente facendoli "uscire" dallo schermo. Quasi sempre era più conveniente avanzare di qualche passo piuttosto per "smaterializzarli" piuttosto che girarsi e sparare loro. Piccoli bug o glitch che noi giocatori a 16 bit avevamo imparato a trovare nei titoli dell'epoca per facilitarci la vita in tante situazioni (e quest ricerca era, in fondo, un gioco nel gioco per noi).

Gli ascensori saranno fondamentali nella vostra ricerca...



9mm Pistol	EXPLOSIVE CHARGES: 22	9mm Pistol
MAGS: 55	ELEVATOR/DOOR CARDS	MAGS: 55
MAGS: 0		MAGS: 0
MAGS: 0		MAGS: 0
233500	FLOOR 01	233500
	HITS 00	



E una meritata foto anche per lo screen di caricamento Amiga.

facebook

Livio Bordone

È vero, niente di realmente eccezionale ma anche io l'ho giocato per ore.

validi, l'assenza di una barra di energia (ma venivano contati i colpi che vi avevano raggiunto) e un numero di munizioni limitato.

Persian Gulf Inferno (conosciuto anche come North Sea Inferno in Germania) è stato poi convertito l'anno seguente su Atari ST e C64.

Sul 16 bit Atari risultò molto simile all'originale ma con effetti sonori decisamente peggiori e con la to-

Da notare che poi ci si poteva inginocchiare e rotolare a terra, tecniche sicuramente fondamentali nella realtà per evitare sventagliate di proiettili... ma alla fine - come dimostra un longplay reperibile su You-

Tube - il gioco si poteva tranquillamente finire senza utilizzare nessuno di questi due movimenti.

A completare il quadro generale c'era poi una musica incalzante, effetti sonori



Ecco che K a luglio 1990 ci offre una "mini" recensione di mezza pagina dedicata a Persian Gulf Inferno. Per quanto venga riconosciuto che *"il protagonista si muove fluidamente e la grafica è ben dettagliata"* il voto si ferma solo a 670 millesimi, penalizzato da un giudizio che reputo soprattutto "politico" (passatemi il termine) del recensore che bolla questo come un prodotto interessante solo per le persona dal "grilletto facile". La cosa viene esplicitata ancora meglio dal riquadro in basso, nel quale il gioco viene taciato di cattivo gusto. Onestamente, nonostante tutto, non ho ben chiaro dove si annidi in questo titolo, visto che per una certa cinematografia dell'epoca (a cui il titolo sembra riferirsi palesamente con un pizzico di ironia) era zep-
pa di iconografie simili.



Il mese successivo, agosto 1990, anche TGM dedica una recensione a PGI garantendogli un articolo di due pagine.

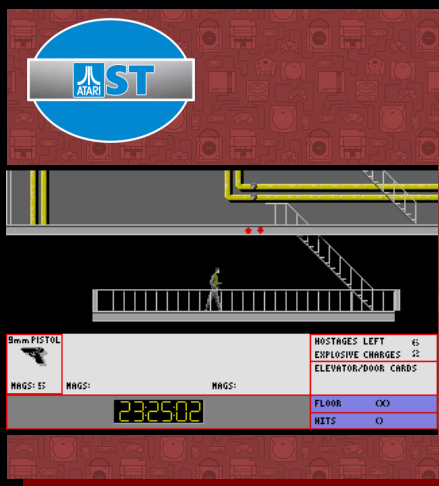
Qui il redattore, ahimè anonimo in quanto all'epoca le recensioni non venivano firmate, chiarisce di aver apprezzato il gioco a dispetto della maggior parte dei colleghi di redazione.

Nonostante la grafica faccia "schifo" (in riferimento a tutto ciò che circonda il protagonista) viene però sottolineato da lui come la meccanica di gioco funzioni, l'animazione del personaggio principale sia splendida, lo scrolling fluido e il sonoro stupendo. Il voto finale si attesta su un ottimo 88%, sfiorando così il 90% che sarebbe valso lo Star Player a Persian Gulf Inferno!

Per quanto mi riguarda, lo avrete capito, concordo molto di più con il giudizio espresso da TGM che sembra fregarsene di implicazioni morali e politiche, preoccupandosi di giudicare solo il gioco e la sua capacità di intrattenere il pubblico, un dettaglio (che dettaglio non è) del quale K - almeno questa volta - sembra essersi dimenticato.

Scansioni : www.retroedicola.com (TGM e K)

AMIGA



tale assenza della musica in game.

Su C64 invece il titolo venne modificato sia graficamente che nel gameplay, tanto da risultare un gioco molto diverso e che non trasmetteva il sapore della sua controparte Amiga/ST. Nel suo piccolo comunque un peccato.

Curiosità finale sulla già citata versione tedesca: conteneva molti meno nemici e quando questi venivano uccisi i relativi cadaveri sparivano subito. Per compensare il minor



Un frame dell'introduzione...

numero di terroristi presenti, però, la resistenza del nostro eroe ai proiettili venne dimezzata.

Nonostante queste modifiche il titolo venne comunque messo nella lista BPjS / BPjM che in Germania equivale a restrizioni pesantissime sulla commercializzazione di un videogame (nessuna pubblicità e divieto addirittura di esporlo nei negozi in qualsiasi forma).

Senza dubbio l'Amiga in quegli anni ci ha regalato tantissimi altri titoli degni di essere ricordati molto più di questo ma, chissà perché, questo Persian Gulf Inferno ha un posto particolare nella mia memoria e in quella dei miei amici dell'epoca.

Forse si è trattato di un nostro personale "guilty pleasure", ma resta il fatto che questo titolo ci ha divertiti davvero molto... e tanto ci basta! ■

ANTA GAME

Persian Gulf Inferno è un gioco figlio dei suoi tempi per quanto riguarda le tematiche affrontate e il modo in cui esse vengono rappresentate... ma per chi è cresciuto con i film d'azione americani e una certa narra-

tiva "yankee" dell'epoca questo non appare per nulla strano.

Tolto questo aspetto (al quale personalmente non attribuisco alcun peso), ciò che resta è un titolo intrigante, dove gli elementi dei quali è composto si miscelano a dovere tanto che, mentre ti chiedi cosa abbia di speciale questo gioco, ti ritrovi a cominciare una nuova partita, per poi iniziarne un'altra, un'altra ed un'altra ancora.

Se amate questo genere di giochi e negli anni non avete mai incrociato Persian Gulf Inferno, recuperate la versione Amiga e dategli una occasione: potrebbe rivelarsi senza dubbio una piacevole scoperta anche adesso!

RESIDENT EVIL 2

Di Ricardo Lamine Vega

Prosegue il nostro viaggio nelle viscere del male risorto, sempre più in profondità, sempre più immersi in un'oscurità che ha il sapore della morte che cammina.

Questa volta ci fermeremo nella variegata e popolata città di Raccoon City, lì, da dove il male è scaturito. In particolare, analizzeremo il secondo capitolo della saga di Resident Evil, che è stato capace di far parlare

di sé nonostante il grosso peso da sostenere derivante dal suo iconico predecessore.

Una stazione di polizia rappresenta salvezza, un punto in cui potersi sentire realmente al sicuro... non in questo caso, però.

L'ANALISI TECNICA

Resident Evil 2, conosciuto in patria nipponica come Biohazard 2, fu la continuazione dello sperimentale survival horror pubblica-

to nel '96 da Capcom. Uscito nel 1998, il secondo titolo vide uno sviluppo a dir poco travagliato, che rischiò addirittura la totale cancellazione nel 1997. Il primo vero cambio di rotta lo si vide con l'arrivo di un nuovo game director, ovvero Hideki Kamiya, che assunse il comando con la saggia idea di non stravolgere i cardini sia di gameplay che di direzione generale, seguendo le orme tracciate in precedenza da Shinji Mikami.

Mikami infatti decise di farsi da parte e di lasciare spazio al più giovane Kamiya per divergenze intellettuali sullo sviluppo del titolo, rimanendo però all'interno del progetto come produttore.

Ciò permise al titolo di rimanere impresso nell'immaginario collettivo dell'epoca sfruttando nuove meccaniche che andarono a fondersi con i vecchi dettami e creando un successore di RE degno di essere non solo ricordato,



Chiamare il 911 qui non risolve i problemi, anzi...

PLAYSTATION

1998



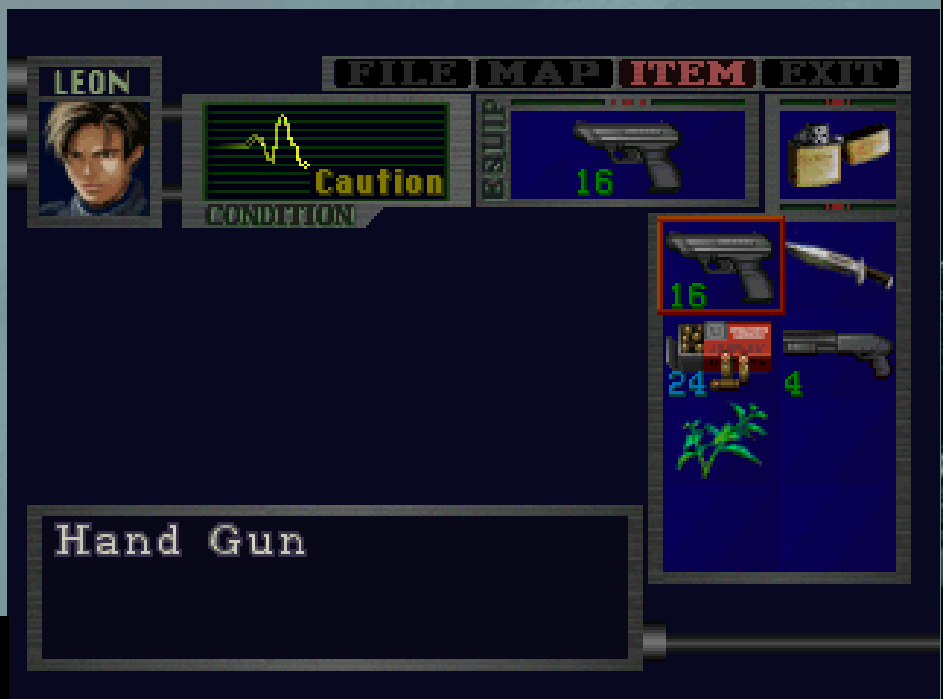
Giusto ricordare che RE2 venne pubblicato su PlayStation con la possibilità di sfruttare l'utilizzo delle levette analogiche e il supporto della vibrazione per il pad, novità dei nuovi controller DualShock, da poco sul mercato.

la partita e di usufruire delle sue abilità in base all'approccio che si voleva scegliere. Se il buon vecchio (ma giovanissimo all'epoca) Leon S. Kennedy possedeva una capacità di fuoco maggiore e una migliore conoscenza delle armi, Claire Redfield era invece un'esperta nello scassinare serrature. Resident Evil 2 differiva dal primo capitolo soprattutto per la sua vena più frenetica e maggiormente dinamica negli scontri, specie se si guarda l'approccio agli ambienti e alla loro vastità. Va da sé che, decidendo di seguire questo percorso, il gioco risulti molto differente dal suo predecessore come sensa-

ma ancora oggi celebrato e osannato. Gli ambienti rimasero ancorati agli sfondi pre-renderizzati, che comunque per l'epoca restituivano ancora una gradevole sensazione agli occhi, considerati anche i mezzi disponibili. Venne comunque fatto un degno lavoro di pulizia per quanto riguardava la qualità degli sfondi e dei poligoni degli oggetti recuperabili, dei modelli dei personaggi e dei nemici. Capcom infatti seguì l'avanzare della tecnologia utilizzando sapientemente gli strumenti disponibili per fonderli con il gameplay, che non subì profonde variazioni, così come il sistema di telecamere fisse e la

gestione dell'inventario: la casa di sviluppo poté usufruire delle tecniche utilizzate per il primo capitolo senza dare un senso di "già visto" al consumatore.

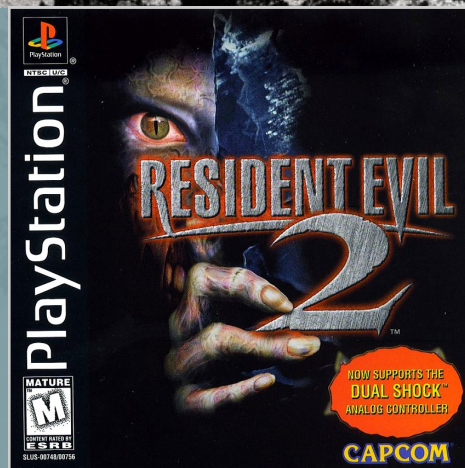
Il giocatore aveva qui la possibilità di scegliere con quale personaggio iniziare



La schermata dell'inventario era decisamente familiare per tutti gli appassionati del primo capitolo.



La cover del gioco nella sua versione europea...



... e nella sua versione USA, [per una volta posso dire che quella americana mi sembra migliore della nostra? Ma sì dai, lo dico! - N.d. MC]

zioni provate e approccio al gameplay.

Il sistema di controllo, riciclato dal primo RE, risultò invece fuori tempo massimo, almeno in un primo momento. Si venne poi a scoprire, tramite le dichiarazioni degli addetti ai lavori, che quella di lasciarlo identico per il nuovo RE2 fu una vera e propria scelta degli sviluppatori: questo avrebbe reso il gameplay molto più difficoltoso e impegnativo, aggiungendo una ulteriore sfida per il giocatore.

VARIETÀ E LORE

Alla fine dei conti, che cosa ha reso così celebre Resident Evil 2?

L'ambientazione certo è di quelle che rimangono impresse nella memoria, ma

Meglio queste cut scene con una grafica poligonale "antiquata" o quelle con attori di bravura discutibile frequenti all'epoca (e nel primo capitolo di RE)? Il dibattito è ancora aperto.

sono i personaggi nati con questo capitolo ad aver lasciato il segno: Leon, Claire e Ada Wong, senza scordarci di Mister X (che però, a dirla tutta, non regge il confronto con il cattivo dell'episodio successivo, che analizzeremo nel prossimo numero di AntaGamers).

Le sottotrame dei protagonisti risultano molto più profonde e ben amalgamate con il contesto, portando la credibilità di quest'ultimi a livelli mai toccati dalla saga (forse paragonabili solo a quelle di Albert Wesker). Leon, un poliziotto appena arruatosi nelle forze di polizia di Raccoon City, giunge in città per il suo primo giorno di lavoro, trovandosi invischiato in una vicenda a dir poco mortale. Nel tentare di raggiungere la stazione di po-

lizia attraverso una città devastata dalla piaga degli zombie, incontra Claire Redfield, sorella di quel Chris che era riuscito a sopravvivere agli orrori di Villa Spencer nel primo RE, intenta a trovare informazioni proprio sul fratello, misteriosamente scomparso. I due arrivano così alla stazione per poi dividersi e, come per il primo capito-





Su Windows il gioco poteva contare su risoluzioni maggiori, guadagnando non poco in definizione.

[Versione PC]

nella sottotrama legata alla piccola Shelly.

La centrale di polizia, ovvero lo scenario principale in cui viene ambientata la vicenda, riesce a sopprimere al cambio più action del gioco con il suo meraviglioso design, che all'epoca brillò come una supernova nell'oscurità. Ogni stanza, angolo, salone, corridoio o strada faceva sfoggio delle capacità artistiche e immaginarie di Capcom, portando il titolo a competere con avversari del calibro di Zelda: Ocarina Of Time, Metal Gear Solid, StarCraft e Half Life.

La varietà di nemici incontrabili non differiva molto dal primo capitolo, se non per l'inserimento dei licker

lo della saga, si avranno diverse implementazioni alla storia in base a chi sceglieremo di interpretare.

Ada Wong, poi, riesce a entrare nell'olimpico degli anteroi della saga grazie al suo enorme fascino, alle sue movenze eleganti e letali, e anche grazie ai suoi vestiti tanto succinti quanto poco adatti al combattere il male che cammina (ma di questo non ci lamenteremo mai).

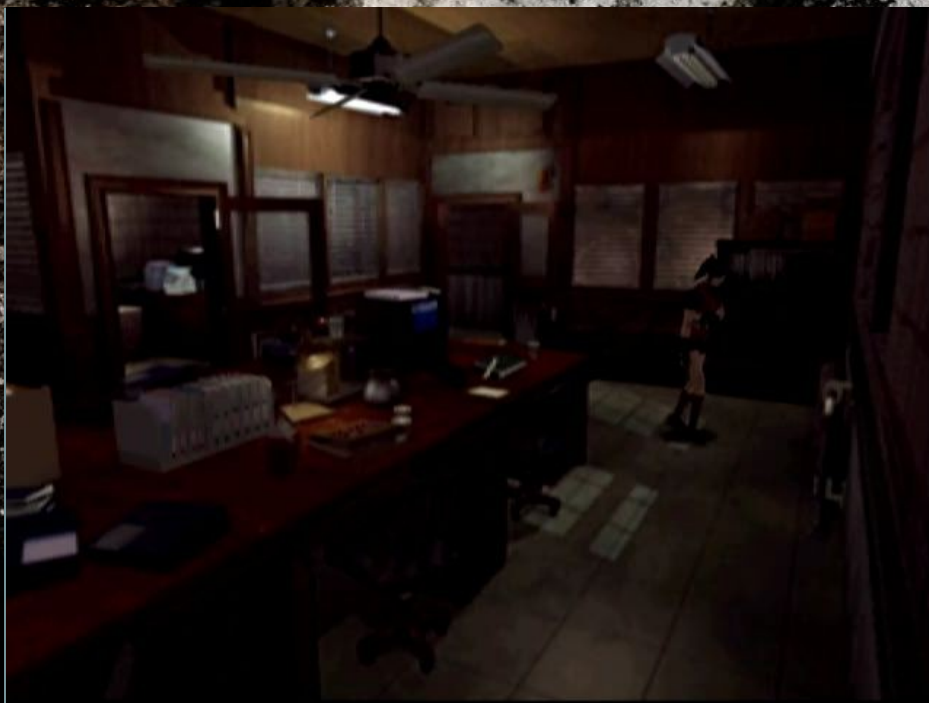
Andando un po' più in profondità sui personaggi, Leon risulta avere un approccio più intimo e profondo alla vicenda, quasi come se soffrisse il conflitto tra le

forze del male e del bene in gioco, nonostante potesse sembrare più freddo per via delle sue decisioni e del suo comportamento da agente in servizio perenne. Claire, invece, si presenta distaccata, salvo poi mostrare tutto il suo cuore



Anche su Game Cube (come su PC) RE2 risultava visivamente più definito e pulito, ma appartenendo alla generazione successiva di console la cosa risulta abbastanza prevedibile ma pur sempre apprezzabile.

[Versione GameCube]



La versione Dreamcast del gioco oltre ad una grafica più definita, aveva un grande plus nel display del pad che mostrava l'arma in uso ed i proiettili rimasti. Una aggiunta funzionale ed utilissima!
[Versione SEGA Dreamcast]



e dei mostri presenti nelle fogne. Senza scordarci, ovviamente, del tanto caro Mister X e di William Birkin, ricercatore della Umbrella Corp. e creatore dell'ancor più potente G-Virus, infettatosi con la propria creazione e divenuto uno degli avversari più orripilanti e iconici di tutta la serie di Resident Evil.

L'IMPATTO NEL MONDO VIDEOLUDICO

Quello che Capcom riuscì a costruire nella seconda metà degli anni '90 fu a dir poco impensabile. "Entrare nella storia" risulta già un enorme passo anche con un solo capitolo, ma riuscire nell'intento di pubblicare un tale sequel

in così poco tempo diventa incredibile, quasi leggendario e molto probabilmente irripetibile. Che sia stato il passo indietro fatto da Mikami a dare la possibilità al gioco di evolversi sotto altri aspetti?

Lo si deve davvero alle sue vecchie idee fuse assieme alle nuove portate da Kamiya (che continuerà a dimostrare il suo talento e

RESIDENT EVIL 1.5 : E SE...

La storia ci ha sempre insegnato che anche le più piccole deviazioni possono mutare e cambiare drasticamente il cammino, alle volte ponendoci di fronte addirittura una meta diversa. Nello specifico della nascita di Resident Evil 2 ci troviamo di fronte ad uno di quei casi in cui dobbiamo ringraziare queste piccole deviazioni.

E' cosa nota come, già pochi mesi dopo l'uscita di RE, venne mostrato un primo filmato del nuovo capitolo durante un evento di VJUMP, una rivista giapponese di manga. Quel primo esperimento prese poi il nome di Resident Evil 1.5, che in realtà non differiva in ambientazione e meccaniche, ma presentava profonde variazioni nella scrittura dei personaggi e della trama generale della lore.

L'idea iniziale di Mikami riguardante questo capitolo, sviluppata e presentata ai dirigenti Capcom, differiva notevolmente dal titolo sul quale noi amanti del genere abbiamo posato le mani e lasciato un pezzo di cuore: a partire dai protagonisti, passando per un concept molto più futuristico nelle ambientazioni fino ad arrivare ad gameplay con meccaniche un tantino diverse. Molti degli enigmi lasciavano spazio ad un sistema di carte d'accesso per sbloccare nuove aree, le famose erbe medicinali venivano rimpiazzate da flaconi medicinali ed erano disponibili diversi set di armature high-tec indossabili dai due protagonisti giocabili. A tal proposito Leon era già parte del gioco come personaggio da poter impersonare, mentre Claire Redfield non esisteva, sostituita da Ezra Walker, una donna motociclista che riparava all'interno della stazione di polizia di Raccoon City per cercare di salvarsi dal delirio che impazzava nelle strade.

LA CONVERSIONE IMPOSSIBILE



Quando nel 1999 Resident Evil 2 approdò su Nintendo 64, la comunità videoludica assistette a un vero e proprio prodigio tecnico. Realizzato dagli allora Angel Studios (oggi Rockstar San Diego), questo porting rappresentava la prima e unica volta in cui un capitolo della serie veniva "infilato" in una cartuccia, in questo caso da 64MB. Un risultato straordinario ottenuto attraverso sofisticate tecniche di compressione audio/video e qualche inevitabile compromesso sugli effetti minori.

Ciò che rese speciale questa versione furono però le numerose innovazioni introdotte. Il gioco presentava un pratico menu integrato che permetteva di consultare mappe e i dati venivano salvati direttamente nella cartuccia, eliminando la necessità di avere una Memory Pack. Gli appassionati apprezzarono particolarmente la modalità "Randomizer", che rimescolava oggetti e nemici per un'esperienza sempre diversa, e le opzioni di controllo personalizzabili, incluso uno schema ibrido che combinava i tradizionali tank controls con un movimento più libero.

Nonostante i limiti hardware, gli sviluppatori riuscirono a mantenere la doppia campionatura audio e l'intera colonna sonora originale. Curiosamente, alcune texture, come quella del modello di Leon, risultarono addirittura migliorate rispetto alla versione PlayStation. Il pacchetto includeva inoltre contenuti esclusivi come il file "EX", sbloccabile completando il gioco, che raccoglieva concept art e un dettagliato making-of.

Particolare interessante, Capcom valutò - per poi scartare l'idea - di modificare il colore del sangue in verde per evitare la temuta classificazione "Adults Only".

Oggi, questa conversione è ricordata non solo come una pietra miliare nell'ottimizzazione tecnica, ma anche per aver anticipato funzionalità diventate standard nei remake moderni, dimostrando come Resident Evil 2 potesse brillare persino su hardware meno potente della PS1.

valore grazie al successivo sviluppo di un titolo come Devil May Cry)?

La ricetta, per noi spettatori esterni, rimane evanescente, segreta.

Ma ciò che ci resta è un titolo dal peso enorme che, come sottolineato in precedenza, è riuscito a emergere e a "spaccare" in un anno ricco di veri e propri capolavori del mondo videoludico.

Le prime due conversioni videro la luce su Nintendo 64 e PC, mentre l'ultima ripubblicazione vide il titolo approdare su GameCube nel 2003.

Interessante anche l'aneddoto riguardante la console chiamata Ga-

me.com, una piattaforma portatile sviluppata da Tiger Electronics per Hasbro negli USA che però venne ritirata in breve tempo per il poco successo riscontrato nel pubblico e che vide sul suo schermo monocromatico una versione "riveduta" proprio di questo

capitolo di Resident Evil. Risultato come uno dei giochi più acclamati di tutti i tempi, RE2 venne valutato con un mastodontico 93,13% su GameRatings, 89/100 su Metacritic, 9,5 su 10 da GameInformer e 9,3 su IGN. ■

ANTA GOLD

Davanti a un titolo del genere, capace di risultare l'evoluzione vincente del suo predecessore e di anticipare i livelli di epicità del suo successore, non si può che non consegnare un oro pieno e rotondo. A corroborare questo risultato vi è anche la vicenda del cambio di timoniere, che agli addetti ai lavori in un primo momento sembrò al pari di un suicidio commerciale! Eppure Kamiya risultò la scelta adatta a seguire le orme di Mikami e furono le sue scelte in merito al gameplay e al design, probabilmente, a rendere RE2 un figlio degno dei successi del padre. Ma in tutto questo parlare di passaggi di consegne e successori, forse, ci si scorda un po' della vera essenza di questo secondo capitolo, capace di ampliare lo sguardo su una città intera e su una storia più vasta e realistica, rendendola così iconica da perdurare nei nostri dolci ricordi dopo 27 anni!!!

Syberia

Di "Max Renn" Chiricallo

Uscito su PC nel lontano 2002, e poi convertito per numerosi sistemi, Syberia di Microids era un'affascinante storia dall'atmosfera sognante e malinconica, che ridava nuova linfa a un genere

considerato moribondo, quello delle avventure punta & clicca, che all'epoca era ormai orfano della gloriosa tradizione di publisher come LucasArts (che puntava ormai su altri generi meno di nicchia e più redditizi), e una Revolution Software in crisi di identità (il terzo capitolo del celebre Broken Sword lasciò la critica piuttosto freddina, e non brillò per quanto riguarda le vendi-

te). Gran parte del merito del successo di quella che sarebbe poi diventata una nuova saga, il cui quarto capitolo, The World Before, è stato rilasciato nel 2022, lo si deve alla scrittura e all'ammaliante aspetto grafico a cura del fumettista belga Benoit Sokal: l'artista aveva esordito nel mondo dei videogiochi alla fine degli anni '90 con l'interessante Amerzone, ma è con Syberia che riuscì a imporsi come un nome importante all'interno del non facile mondo videoludico.

Scomparso purtroppo nel 2021, Sokal riuscì a creare un mondo surreale e poetico che si discostava alquanto dalle atmosfere grottesche e ridanciane dei celebri titoli Lucas, tentando un approccio diverso ai graphic adventure, se non nella struttura di gioco, che rimaneva alquanto canoni-

Gli interni nei quali si muoveva la protagonista erano sempre molto particolareggiati ed evocativi, come quello che vedete in questa foto.





Quando l'inquadratura si faceva vicina ai personaggi diventava evidente l'utilizzo di un numero di poligoni non elevatissimo, ma vista l'epoca non ci facevamo così tanto caso.

ca, almeno per quanto riguardava aspetto e narrazione.

IL SOGNO DI UN ETERNO BAMBINO

Kate Walker è una giovane newyorkese di professione avvocato, dedita più che altro alla sua carriera in ascesa; un giorno il suo capo le conferisce l'importante incarico di concludere l'acquisizione della fabbrica di automi Voralberg per conto di una multinazionale del giocattolo. Così Kate vola fino a un paesino a valle delle Alpi francesi di nome Valadilène convinta che l'affare sia già cosa fatta, visto che in teoria do-

vrebbe solo far firmare l'accordo ad Anna Voralberg, la proprietaria della fabbrica.

E invece l'anziana donna è morta da poco, apparentemente senza lasciare eredi. All'improvviso salta fuori una lettera di Anna indiriz-

zata al suo notaio, scritta negli ultimi giorni di vita, in cui afferma che suo fratello minore, Hans Voralberg, creduto morto da oltre sessant'anni, è invece ancora vivo; di conseguenza risulta il legittimo erede di tutti i beni della defunta, e quindi il notaio non può autorizzare la vendita senza il suo consenso.

Kate è dunque costretta a rintracciare il redivivo Hans, viaggiando per mezza Europa alla ricerca dell'idiota sapiente che ha ideato tutti gli automi costruiti nei lunghi anni di attività della fabbrica, da tutti considerato a dir poco strano fin da quando era



Quanto detto per gli interni circa particolari e bellezza degli scenari è ancora più valida per gli esterni... praticamente tutti curati in maniera maniacale.

bambino a causa di un incidente accadutogli mentre, giocando in una grotta, tentò di raccogliere un manufatto a forma di mammut. Sembra che fin da giovane, quando fu inscenata la sua dipartita, abbia viaggiato in lungo e in largo, ossessionato dall'isola di Syberia, lì dove alcune leggende affermano che gli estinti mammut vivrebbero ancora...

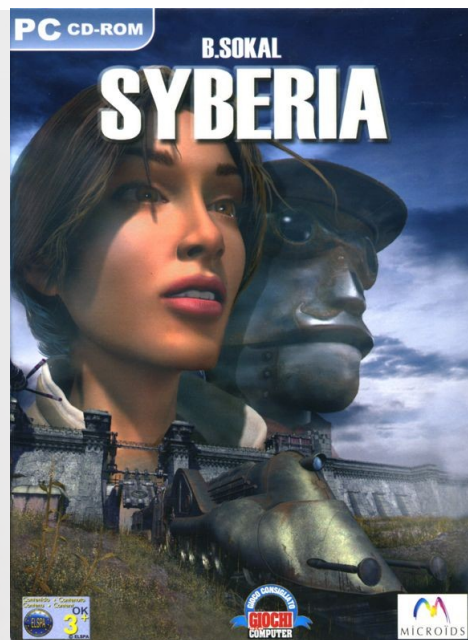
Ad accompagnare Kate nel suo lungo viaggio sarà Oscar, un automa senziente costruito dallo stesso Voralberg, nonché macchinista di un inverosimile treno a molla che, a dispetto delle apparenze, funziona davvero... anche se solo a tratti!

IL VIAGGIO DI KATE (e del giocatore)

Il legame della protagonista con la sua vita di tutti i giorni è ben rappresentato

Il gioco non era privo nemmeno di puzzle logici per proseguire nella avventura.

dalle numerose telefonate che riceve: che sia la madre chiacchierona, l'amica di cui è bene non fidarsi troppo, il fidanzato insensibile o l'esigente capo, Kate Walker imparerà a rapportarsi con essi in modo nuovo, dando col tempo più importanza alla sua missione, sempre più straordinaria a ogni chilometro percorso, che non alle meschine banalità che le vengono propinate dall'altra parte dell'oceano: fra stazioni ferroviarie a forma di voliera, università che non sfigurerebbero in un film della serie Harry Potter, cittadine lugubri e (apparentemente) disabitate, centri termali dove soffiano venti che trascinano sabbia, sale e ghiaccio, Kate si imbatte in numerosi indizi del passaggio in quei luoghi di Hans Voralberg, un individuo eccentrico ma eccezionale, che ha lasciato un segno indelebile ovunque sia passato.

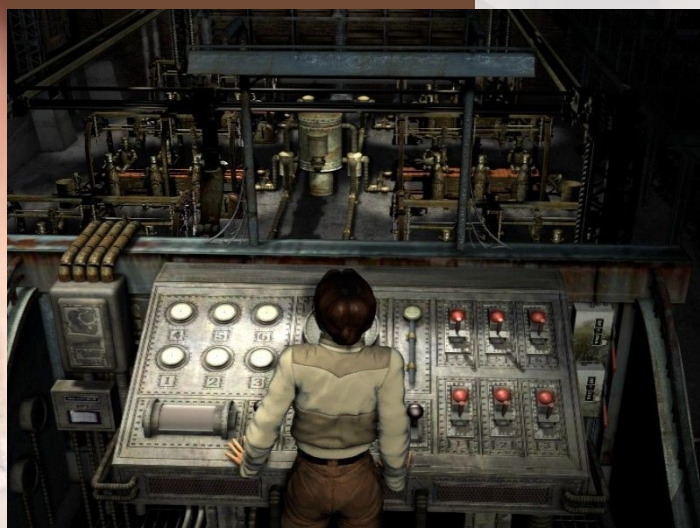


La cover del gioco come la abbiamo conosciuta qui da noi.

[Mio personale giudizio: si poteva senza dubbio fare qualcosa di meglio! N.d. MC]

Molti degli enigmi riguardano proprio gli straordinari meccanismi ideati dal genio, tanto complessi quanto fantasiosi, e spesso risolverli regala scene oniriche e dolcemente malinconiche. L'interfaccia di gioco è semplice e intuitiva, e bastano i due pulsanti del mouse per usare oggetti,

Il font scelto per i testi era molto fumettoso... certamente non fu una scelta casuale!



I'VE JUST ARRIVED. MY CASE IS A LITTLE HEAVY. CAN YOU HELP ME TAKE IT UP TO THE ROOM?

WINDOWS



Nel numero di TGM che vedete qui affianco, con un bello Spider Man a penzoloni tra i grattacieli di New York, si annida proprio la recensione di Syberia. Dispiace che il suo nome non compaia in nessun punto della copertina (giuro che è così, visto che temo non riusciate a leggere esattamente tutti i giochi elencati su di essa).

L'articolo, scritto da Davide Comunello, è a pagina 92 e occupa tre pagine nelle quali il gioco viene raccontato in maniera sufficientemente completa. A non convincere il recensore sono la trama (*"che potrebbe non appassionare alcuni"*) e la poca varietà di enigmi, spesso legati a macchinari e a puzzle che nella maggior parte dei casi risultano pretestuosi e forzati. Viene invece apprezzato il comparto grafico, il lato artistico dell'opera e la sua grande capacità di immergere il giocatore in un mondo fantastico.

Il titolo si porta a casa un 78%, che sembra un voto bassino rispetto alla media di questa rivista, ma che in realtà è più che positivo visto che in quel periodo TGM stava cercando di allargare lo spettro di valutazione riportando voti come questo al loro valore scolastico (cioè quasi un otto... avercene di voti così quando ero studente!). A dimostrazione di

questo vi basti sapere che per avere lo Star Player sarebbe bastato un voto minimo di 80% (non 90 come in passato). In questo numero troviamo anche le recensioni del gioco di copertina, realizzato da Tryarch sull'onda del film di Sam Raimi di (allora) prossima uscita (80%), Freedom Force (86%), Dark Age Of Cameloth (90%) e Dungeon Siege (88%). Da segnalare anche il primo editoriale di Stefano Silvestri (all'epoca solo in sostituzione momentanea di Max Reynaud) che parla del sacrificio di alcune rubriche secondarie della rivista, spostate sul novello sito on-line, e della riduzione di spazio delle anteprime e di alcune recensioni a causa del minor numero di pagine della rivista, sintomo della crisi editoriale causata proprio da internet (non a caso Stefano accenna anche di una netta riduzione degli inserzionisti su carta rispetto a soli tre/quattro anni prima!).

[Massimiliano Conte]

leggere documenti, fare telefonate e quant'altro. Il tutto è rappresentato tramite fondali, disegnati a mano e poi digitalizzati, davvero evocativi, fra cui si muovono personaggi poligonali di discreta fattura, uno stile grafico in quel periodo ancora in voga e che, per quanto riguarda il titolo in questione, può dirsi invecchiato dignitosamente.

I personaggi con cui si dovrà interagire sono in linea con l'atmosfera del gioco: sovente i dialoghi hanno un che di bizzarro e non manca nemmeno un pizzico di ironia, almeno da un certo punto in poi. Fra i comprimari spicca Helena Romanski: cantante d'opera ormai ritiratasi dalle scene, vive dei ricordi della

gloria passata; riportarla sul palco, anche se in maniera non proprio ortodossa, diventerà uno dei compiti di Kate Walker.

Opera ambiziosa, anche se a tratti ingenua, il lavoro di Benoit Sokal e del suo team si fa ricordare a distanza di quasi vent'anni dall'esordio per i suoi indubbi meriti, su tutti l'anima del gioco di cui la narrazione è il cuore pulsante: col passare delle

ore e dei chilometri l'ossessione di Hans diventerà quella di Kate, e con lei il giocatore è destinato a perdersi in un mondo fantastico da cui non si può che tornare cambiati. Il successo di Syberia è tutto qui: un'avventura che ha anche qualcosa da dire, e che lascia una traccia difficile da cancellare nella mente di chi la gioca. Un po' come i sogni di un certo Hans. ■

ANTA GAME

Se vi piace leggere, e volare con la fantasia mentre lo fate, Syberia saprà regalarvi parecchi sogni a occhi aperti: malinconico e onirico, a tratti struggente, il viaggio di Kate Walker è di quelli che non si dimenticano facilmente. Purtroppo i dialoghi, non sempre all'altezza del resto della produzione, a tratti un po' ingenui e didascalici, non permettono a questo titolo di raggiungere lo stato di Anta Silver o Gold, ma Syberia rimane comunque un'avventura grafica di tutto rispetto, da giocare almeno una volta nella vita.

CIVILIZATION IV

Abbiamo già avuto modo di dire (in tre precedenti occasioni) di come la serie Civilization, creata da Sid Meier, abbia rivoluzionato il mondo dei videogiochi sin dal suo esordio nel 1991, diventando un pilastro del genere strategico a turni. Con la sua miscela unica di gestione delle risorse, espansione territoriale, diplomazia e sviluppo tecnologico, Civ negli anni ha catturato l'immaginazione di milioni di giocatori, offrendo un'esperienza profondamente coinvolgente, infinitamente rigiocabile e a dir poco magnetica. Impossibile, quindi, per i programmatori fermarsi al terzo capitolo, che

abbiamo avuto modo di vedere nel numero 34 di Antagamers.

La domanda che sorge subito spontanea, però, è su una e una soltanto: questo seguito riuscì a superare Civilization III?

Come sempre vediamo insieme.

Arrivato nel 2005, Civilization IV si trovò, come detto, a portare avanti un'eredità straordinaria, con aspettative altissime da parte di un pubblico ormai affezionato, ma sempre più esigente.

I fan, infatti, questa volta si aspettavano (e chiedevano) un salto evolutivo netto: una grafica che fosse

all'avanguardia, una IA più intelligente, una maggiore profondità strategica e, soprattutto, più coraggio nell'innovare alcune meccaniche oramai consolidate (e venute un po' a noia) della serie.

Civilization IV non solo riuscì a soddisfare queste aspettative, ma le superò, diventando rapidamente un punto di riferimento non solo per la serie, ma per l'intero genere strategico.

Partiamo con il segnalare la novità più evidente di questo quarto capitolo: la serie abbandonò definitivamente la visuale 2D per abbracciare un mondo totalmente tridimensionale, ricco di dettagli e animazioni.

Il passaggio al 3D trasformò senza dubbio l'esperienza visiva del gioco: le mappe, ora completamente renderizzate in tre dimensioni, offrivano una prospettiva dinamica e immersiva, con montagne, fiumi e città che prendeva-



Lo scenario di gioco appare decisamente più bello dei predecessori in questa quarta iterazione del franchise.

WINDOWS

2005



Allargando al massimo l'inquadratura si arriva ad avere una visuale molto ampia del territorio, tutto a vantaggio della pianificazione strategica del giocatore.

no vita come mai prima. Le unità e le strutture erano modellate con cura, accompagnate da animazioni che aggiungevano un livello di realismo senza tradire lo stile iconico della serie. Inoltre, l'introduzione di effetti visivi come le ombre dinamiche e i riflessi sull'acqua contribuirono a creare un mondo più vivo e credibile.

Nonostante questo salto tecnologico, Civ IV mantenne una chiarezza visiva essenziale per un gioco di strategia, evitando di sovraccaricare il giocatore con dettagli eccessivi.

Lo svecchiamento "tridimensionale" coinvolse anche le unità sul campo che venivano visualizzate con una cura nelle animazioni che lasciava anni luce indietro i predecessori della serie.

L'albero delle tecnologie, già nel gioco base, è molto vario e ramificato. Determinate tecnologie permettono poi di accedere ad unità uniche per ciascuna civiltà.

Questo nuovo motore, però, non fu solo un cambiamento estetico, ma impattò anche alcuni elementi di gameplay.

Basti pensare alla rimozione della schermata deputata a mostrare l'aspetto della città, oramai inutile dato che la crescita degli agglomerati urbani, le costruzioni presenti al loro interno e le meraviglie eventualmente realizzate, erano direttamente visibili sulla mappa di gioco semplicemente guardando "da vicino" la città di vostro in-

teresse.

Discorso simile per la mappa globale che, per quanto ancora disponibile, veniva utilizzata molto meno dato che il giocatore poteva ora allargare il campo visivo in maniera fluida e naturale grazie all'engine 3D, visualizzando grandi porzioni della mappa in un batter d'occhio.

E già che stiamo parlando degli "occhi", facciamo un punto anche sul versante "orecchie"!

L'audio di Civ IV fu uno degli aspetti più celebrati del gioco, contribuendo in modo significativo a creare un'atmosfera immersiva e coinvolgente. La colonna sonora, composta da Jeff Briggs, Mark Cromer, Michael Curran e Christopher Tin, è considerata ancora oggi un capolavoro che spazia da brani orchestrali



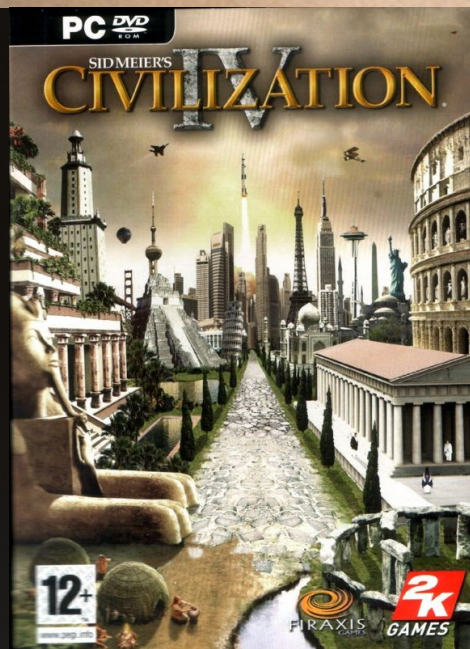
a melodie tradizionali di varie culture, riflettendo l'evoluzione della civiltà del giocatore attraverso le epoche.

Il tema principale, Baba Yetu, una versione musicale del Padre Nostro in swahili realizzata da Tin, è talmente bella ed evocativa da essere il primo brano di un videogioco a vincere un Grammy Award! Oggi questa canzone è diventata talmente iconica ed ascoltata da essere spesso conosciuta senza sapere la sua origine videoludica. Vi basterà cercarla su YouTube per vedere quante in-

terpretazioni diverse di essa siano state fatte (e, soprattutto, quante visualizzazioni abbiano raccolto!).

Oltre alla musica, anche gli effetti sonori risultarono curati e funzionali: il rumore delle spade durante i combattimenti, il suono dei passi delle unità che si muovevano sulla mappa e il brusio delle città in crescita che contribuirono a rendere il mondo di Civ IV ancora più vivo e dinamico.

E che dire dei leader delle civiltà, che parlavano nelle loro lingue native durante le interazioni di-



La cover di Civilization IV, lo ammetto, non mi ha mai fatto impazzire.

plomatiche, aggiungono un tocco di autenticità e personalità?

Con una lacrimuccia ricordiamo poi la voce narrante (inglese) che ci accompagna nel gioco: quella dell'attore e regista Leonard Nimoy.

Sentire dalla voce di "Spock" il racconto di una tecnologia appena inventata non aveva davvero rivali.

Ma al di là di questi aspetti "visivi" e "uditivi", il gameplay che cosa aveva da offrire di nuovo agli appassionati (e non) della serie? Direi molto, anzi... moltissimo!

Civilization IV infatti, come accennavamo all'inizio dell'articolo, portò una se-

La Tokio, che avete visto nella prima immagine, come appare nel 2111... dopo centinaia di anni di evoluzione e guerre.





La "nuova" interfaccia grafica della gestione città che sfrutta sempre il motore tridimensionale. Non esattamente l'aspetto più chiaro e riuscito di questo capitolo, almeno a mio gusto personale.

rie di innovazioni che ridefinirono gli standard della serie e del genere strategico a turni nel suo complesso.

Una delle novità più significative fu l'introduzione di un sistema di città maggiormente flessibile, capace di creare metropoli diversificate e con una loro utilità molto più varia rispetto allo storico trittico scienza, produzione e tasse. Grazie a questo cambiamento, i giocatori potevano strutturare il loro impero e le singole città in modo più dinamico, adattandole alle esigenze strategiche del momento.

Un'altra grande innovazione fu l'implementazione della religione come meccanica di gioco: le religioni, scoperte attraverso la ricerca di tecnologie specifici

Le altre civiltà rimaste in gioco al momento della mia vittoria diplomatica! Da notare che si sono salvate dalla furia imperialista dell'Impero Giapponese solo perché avevano città in un continente diverso dal mio.

che, potevano diffondersi tra le città, influenzando la diplomazia, la cultura e persino le relazioni internazionali, aggiungendo un nuovo parametro da considerare nelle decisioni del giocatore.

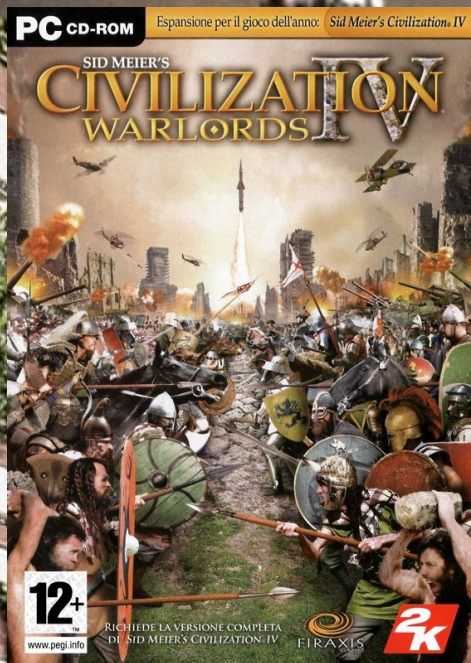
Anche il sistema di cultura venne completamente rivisto, introducendo confini dinamici che potevano espandersi o contrarsi in base all'influenza delle città vicine. Questo rese molto più complessa e sfidante la competizione territoriale, attribuendo alla gestione

della cultura un aspetto cruciale nella strategia del giocatore.

Allo stesso modo la diplomazia venne ulteriormente potenziata e raffinata, con leader delle civiltà dotati di personalità maggiormente distinte e reattive, capaci di ricordare ancora meglio le azioni precedenti del giocatore e di agire di conseguenza.

Venne poi ulteriormente sviluppato il concetto delle risorse uniche, introdotte nel predecessore, e necessarie per poter produrre determinate tipologie di unità, rendendo ancor più cruciali le alleanze con altre nazioni, creando situazioni di interdipendenza tra stati che potevano durare anche numerosi turni, salvo poi cambiare repentinamente una volta che nuove risorse venivano scoperte





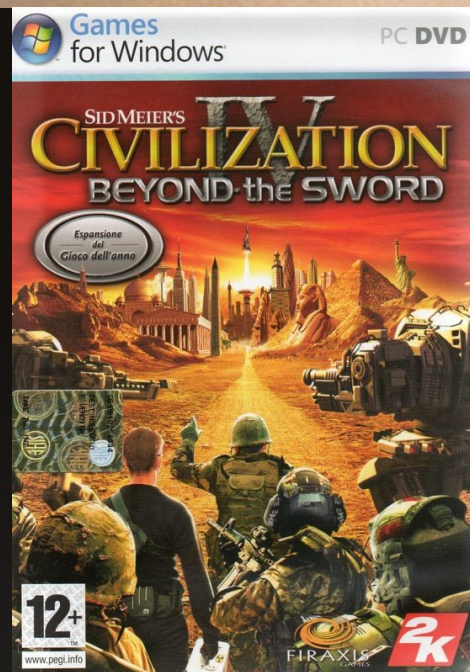
La copertina della prima espansione, identica sia in USA che qui da noi.

e diventavano cruciali con l'avanzamento tecnologico (a chi possono interessare ancora gli elefanti quando sulla mappa compare l'uranio?). Inoltre, Civ IV ha introdotto il concetto di grandi personaggi, figure speciali come scienziati, artisti e mercanti che potevano essere utilizzati per ottenere bonus significativi o attivare abilità uniche.

Infine il sistema di tecnologia venne reso più ricco ed interconnesso, con una struttura che incoraggiava percorsi di ricerca diversificati e strategie maggiormente varie di partita in partita.

Interessante anche la gestione dell'esperienza delle unità militari, ora capace di donare col tempo dei bonus specifici a ciascuna di esse. Bonus che, se ben gestiti, potevano creare degli eserciti molto più efficienti di quelli nemici. Importante poi sottolineare le opzioni multiplayer presenti sin dall'uscita originale del gioco, sia in locale che in rete, una assenza molto criticata nel terzo capitolo (anche se risolta con una espansione successiva) e qui invece disponibili sin da subito.

Civilization IV, visto il prevedibile successo (arrivato puntualmente) e seguendo la linea con il mercato



Stesso discorso anche per la seconda espansione che ebbe la medesima cover qui ed in America.

dell'epoca, beneficiò di due espansioni ufficiali, Warlords (2006) e Beyond the Sword (2007), che ampliarono e perfezionarono ulteriormente un gioco già eccezionale.

La prima espansione introdusse nuove meccaniche, civiltà, unità, scenari e funzionalità, contribuendo a rendere Civ IV uno dei giochi di strategia più completi, vasti e longevi di sempre.

La seconda, considerata da molti la migliore espansione della serie, ampliò quasi ogni aspetto del gioco, con un'enfasi particolare sulle fasi finali della partita e offrendo una selezione di MOD "amatoriali" davvero ben fatte.

Due di queste meritano di



La Civildopedia ci mostra le caratteristiche della unità "Navy Seal".



La recensione di Civilization IV compare nel numero 201 di TGM di novembre 2005 occupando tre pagine. L'articolo, a firma di Andrea Della Calce, riconosce in particolare la solidità del multiplayer, le novità apportate alla struttura di gioco e la maggior profondità di gameplay, criticando solo la grafica leggermente confusa in alcune circostanze (pur venendo apprezzata la svolta 3D). Il voto finale è 90 con medaglia Top Score a fare bella mostra di sé in testa alla recensione. Insomma, un capitolo che sembra aver soddisfatto le attese del recensore.

Interessante notare che il PC richiesto prevede un processore da 1.2 Mhz, 512 Mb di Ram e una scheda video da almeno 128 Mb compatibile DirectX 8, mentre il prezzo previsto nei negozi è di 40 Euro (leggermente inferiore al mercato dell'epoca nel quale i titoli arrivavano al massimo a 50 Euro).

Come ben visibile dalla copertina in questo numero i lettori trovarono anche la recensione di Quake IV, PES 5, F.E.A.R. (riposa in pace Monolith), Serious Sam 2 e Sniper Elite... non male come mese!



Passiamo ora al numero 211 dell'agosto 2006 che in copertina aveva lo sfortunato Hellgate London. Tra le sue pagine è possibile trovare la recensione dell'espansione Warlords di Civilization IV. Massimo Nichini in tre facciate sentenzia che il prodotto (venduto a 19.90 Euro) è meritevole di un 80%, voto buono, ma non eccellente. Nonostante le nuove civiltà, unità, meraviglie e scenari che Warlords aggiunge al gioco originale, infatti, le aggiunte non vanno ad impattare così profondamente il gameplay, facendolo risultare un prodotto sicuramente apprezzabile per i patiti, ma non così "rivoluzionario" ed utile a correggere alcune imperfezioni rilevate nel quarto capitolo.

Giusto per ricordare quanto tempo è passato da questo numero, qui vennero recensiti anche Half Life 2: Episode One, Prey (nel suo reboot a firma Human Head Studios), Outrun 2006, Micromachines V4, Flatout 2 e Devil May Cry 3, mentre sul fronte anteprime è possibile leggere le preview del primissimo The Witcher, Dungeon Siege 2, Jade Empire e Neverwinter Nights 2! Ah... e come non ricordare il fatto che mentre questo numero veniva realizzato l'Italia giocava (e vinceva) il Mondiale in Germania?



E' ora il turno del numero 225 del settembre 2007 nel quale troviamo la recensione della seconda espansione, Beyond The Sword, che - diciamolo subito - sembra convincere effettivamente più del precedente Warlords. Sempre valutato da Massimo Nichini prende 84 e viene elogiato proprio per novità nel gameplay, definite "interessanti e azzeccate". Inoltre offre "decine di scenari e mod inediti per ambientazione e gameplay".

Ritenuto invece deludente il fatto che il motore grafico non abbia ricevuto alcun miglioramento tecnico. Insomma, tutto sommato, un prodotto capace di convincere gli appassionati che vogliono qualcosa in più a due anni dall'uscita del gioco originale.

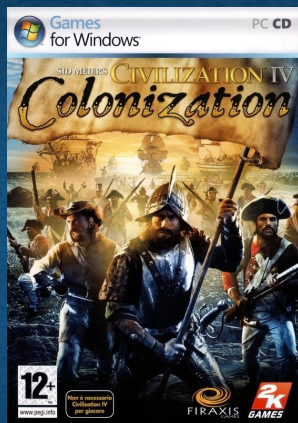
E diamo un'occhiata anche qui agli altri titoli recensiti nel numero: oltre allo Stranglehold che figura in copertina, sono degni di essere citati Obscure 2 e Geometry Wars... un mese in verità non molto ricco in termini di recensioni. A farla da padrone sono però le preview in arrivo direttamente dall'E3 di Los Angeles con titoli del calibro di Call Of Duty 4, Stalker: Clear Sky, Gears Of War, Stracraft 2, Fallout 3, Crysis... insomma, ci aspettavano comunque mesi di grandi videogiochi.

essere segnalate perché molto amate all'epoca: Final Frontier (ambientato nello spazio) e Afterworld (un'avventura a turni con elementi RPG). Inoltre, proprio questa espansione migliorò il supporto alle mod, permettendo alla co-

munità di creare ulteriori nuovi contenuti con maggiore facilità.

Passiamo ora a parlare dei difetti relativi a questo "numero quattro" che, per quanto minori, erano presenti.

Per quanto mi riguarda, al netto di tutte le migliorie e innovazioni elencate, ritengo ancora piuttosto grave che non fosse stata prevista una coordinazione tra imperi alleati in guerra (opzione che, ricordiamo, era presente nel vecchio



COLONIZATION

Era il 1994, quando Sid Meier e la Microprose diedero vita a Sid Meier's Colonization. Questo spin-off della serie Civilization rappresentò una deviazione audace dal format principale, concentrandosi esclusivamente sull'epoca delle grandi scoperte geografiche e della colonizzazione europea delle Americhe tra il 1492 e il 1850.

Il gioco originale si distingueva per la sua profondità strategica, con un sistema di gestione coloniale che richiedeva ai giocatori di bilanciare produzione, commercio e rapporti diplomatici sia con le potenze europee che con le popolazioni native. La

fase culminante dell'esperienza di gioco era la lotta per l'indipendenza. Nonostante il suo indubbio valore, il titolo rimase un cult per pochi iniziati, schiacciato tra l'enorme successo dei primi due Civilization.

Ci sono voluti quattordici anni perché Firaxis Games decidesse di ridare vita a questo gioiello dimenticato, rielaborandolo attraverso il collaudato motore grafico di Civilization IV e proponendo questo gioco come titolo totalmente autonomo.

Il risultato fu un gioco che seppe coniugare la fedeltà all'originale con le innovazioni tecniche e di gameplay tipiche della quarta iterazione della serie principale.

Civilization IV: Colonization mantenne infatti intatto il cuore pulsante dell'esperienza coloniale, arricchendolo però con un sistema economico più articolato e una diplomazia più sfaccettata. La gestione delle colonie divenne ancora più coinvolgente, con i coloni assegnati a specifiche professioni. Anche le relazioni con le tribù native acquisirono nuova profondità, offrendo ai giocatori la possibilità di stringere alleanze strategiche o di affrontare conflitti inevitabili.

L'adozione della grafica 3D e di un'interfaccia più moderna rese questo Colonization più accessibile, senza tuttavia sacrificare quella complessità strategica che aveva reso grande l'originale.

L'accoglienza riservata al remake fu piuttosto variegata. Da un lato, i puristi apprezzarono la fedeltà allo spirito del gioco originale e l'attenzione nel preservarne le meccaniche fondamentali. Dall'altro, alcuni critici sottolinearono come l'intelligenza artificiale mostrasse a volte comportamenti poco convincenti e come alcuni aspetti del bilanciamento potessero risultare migliorabili. Un prodotto da riscoprire.



Alpha Centauri della stessa Firaxis).

Non c'era nel terzo, più vicino temporalmente ad AC, e non venne inserita

nemmeno qui. Una mancanza che ho sempre trovato seccante.

Altro aspetto discusso già all'epoca fu quello della

grafica che, per quanto bella, in alcuni frangenti poteva diventare un tantino caotica e meno chiara rispetto ai predecessori, specie nelle fasi avanzate di gioco.

La stessa grafica, parlando di un motore del 2005, è poi invecchiata maluccio e certo oggi non è più in grado di impressionare come all'epoca. Non un vero e proprio difetto, ma avendo accesso ai capitoli successivi, ben più "moderni" sotto questo aspetto, potreb-



Una visuale ampia (anche se non completa) del mio impero a fine partita.



Il Giappone domina incontrastato l'intero continente, non senza un certo spargimento di sangue distribuito nei secoli.

Se vorrete spendere un pochino meno lo stesso pacchetto è anche su GOG (19.99 €).

Ovviamente aspettando i saldi o utilizzando siti di chiavi (sui quali al momento questa versione di Civ IV è presente) lo pagherete ancora meno.

Ah dimenticavo di dirvi che in tutti questi casi potrete utilizzare la versione con i testi tradotti in italiano, adattamento dell'epoca realizzata decisamente bene.



be essere un elemento in più per non recuperare questo storico quarto capitolo.

Ribadisco che quelli citati sono punti negativi davvero minimi, specie se si considera il fatto che siamo di fronte al capitolo probabilmente più rifinito e pulito "al lancio" nella storia di Civilization, essendo in grado di offrire una esperienza di gioco completa e solida sin dal primo giorno della sua uscita, esente da bug di un certo peso o da meccaniche di gioco

"rotte". Un merito questo che raramente i giochi del franchise di Civ sono stati in grado di vantare e che, in generale, oggi, si vede davvero raramente (il nuovissimo Civ 7, da questo punto di vista, ha fatto invece scuola in senso negativo).

Prima di passare al giudizio finale vi ricordo che il titolo è disponibile su Ste-

am nella versione "Complete Edition" (24.99 €) che include le due espansioni e lo "stand alone" Colonization.

ANTA SILVER

Ammetto di essere stato molto in dubbio sulla medaglia da dare a questo titolo, indeciso fino all'ultimo se assegnare addirittura la "gold".

Il colore dorato sarebbe stato assolutamente legittimo pensando all'ottimo livello di pulizia con il quale il gioco uscì nei negozi, capace di proporre un capitolo valido e solido sin da subito, sia nella sua componente single player che in quella multi (ma in quanti giocano interminabili partite a CIV in rete con amici? Sarei proprio curioso di saperlo).

Inoltre le novità rispetto al passato ci sono e sono anche ben implementate, capaci di svecchiare abbastanza alcuni elementi di una formula oramai collaudata.

Allora cosa mi ha spinto a non assegnare il colore oro a questa medaglia? Beh, banalmente perché, nonostante tutto, il titolo non innova ancora una volta come avrebbe potuto (lo dissi anche del terzo capitolo in effetti) e le novità impattano fino ad un certo punto il gameplay, mancando l'occasione di diventare una pietra miliare del genere evolvendolo con maggiore coraggio.

Inoltre non bisogna dimenticare che oggi siamo nel 2025 e, in questi venti anni, abbiamo avuto altri due capitoli giunti a piena maturità (lasciamo perdere il 7 appena uscito) che, a mio avviso, hanno avuto la capacità di impattare maggiormente il mondo degli strategici 4X al momento della loro uscita e che sono certamente più soddisfacenti da recuperare al giorno d'oggi.

Ovviamente se amate questo genere, Civ IV deve essere vostro e va giocato almeno una volta nella vita, ma non credo sia un titolo così imprescindibile per l'intero popolo giocante (come un gioco "anta gold" dovrebbe invece essere).



Di Massimiliano Conte

Rispetto a Nexus (2019), di cui ho parlato nello scorso numero, questo Starcom: Unknown Space è stato pubblicato 5 anni dopo (a seguito di un lungo periodo di early access) e ha l'invidiabile primato di non essere né un sequel né un remake.

Potremmo definirlo un titolo "parallelo", in quanto risulta completamente scollegato da quanto visto nel gioco precedente, pur riprendendo lo stesso "universo" narrativo. Una realtà parallela? Delle vicende che si svolgono da all'altro capo della galassia? O semplicemente una avventura che volete vivere senza

doverla necessariamente collegare a Nexus?

Qualsiasi sia la vostra scelta vi troverete di fronte ad una struttura di gioco e ad un gameplay del tutto simili al predecessore, tanto che gli affezionati di Nexus si troveranno subito a loro agio.

Qualche miglioria è stata comunque fatta (e ci mancherebbe), inserendo piccoli accorgimenti come l'autopilota (la cui assenza si avvertiva parecchio nel predecessore), o una gestione meno semplicistica dell'equipaggio, che ora dispone anche di ufficiali ben definiti da migliorare con l'esperienza e utili nella gestione di determinati passaggi delle quest.

Come prevedibile anche la

parte di ricerca e le tecnologie installabili sulla nave sono state riviste, ampliandone le possibilità.

Per il resto vi troverete di fronte una nuova storia, nuovi alieni e nuovi misteri da svelare, alcuni dei quali opzionali, ma molto intriganti, per quanto - è overoso annottarlo - io abbia provato un minor senso di mistero e di meraviglia rispetto al predecessore Nexus.

Rimane il dubbio se ciò sia dipeso da una storia principale meno affascinante o dal fatto di aver giocato a stretto giro entrambi i capitoli, ma in tutta onestà propenderei più per la prima ipotesi.

Il titolo comunque risulta valido, dura il giusto ed è moderatamente divertente senza costare un prezzo eccessivo (24,50 Euro).

Per quanto mi riguarda il suo valore è in realtà un tantino inferiore (non credo lo rigiocerete molte volte dopo averlo terminato) quindi approfittate dei saldi di GOG o Steam per farlo vostro...

Ultima nota: il gioco, come il precedente, NON è stato tradotto ufficialmente nella nostra lingua. ■



WINDOWS



Di Massimiliano Conte

Il primo Watch Dogs, uscito nel periodo di lancio della scorsa generazione di console, fu un titolo problematico. Venne infatti molto criticato da pubblico e stampa a causa di un downgrade grafico evidente rispetto a quanto fatto vedere alla sua presentazione.

Oltre a ciò il protagonista venne accusato di essere anonimo, i dialoghi poco interessanti, dotato di missioni ripetitive e caratterizzato da una IA piuttosto scadente. Il titolo aveva però alcuni elementi interessanti, come certe dinamiche di gameplay dal grande potenziale e, per quanto poco incisivo, un protagonista che aveva il sapore di un vigilante fuori legge che agiva senza regole, applicando un proprio codice morale al mondo che lo circondava (e questo non è un elemento secondario, come vedremo). Inoltre la Chicago in cui si muoveva era una città che trasmetteva oppressione e

declino, ricca di atmosfera. Ora... personalmente da un secondo capitolo avrei molto gradito un miglioramento delle parti deboli e un mantenimento del fascino e dei toni del primo (gusti personali). In realtà in questo "numero due", gran parte dei difetti sono rimasti tali: anche qui, infatti, troviamo una IA piuttosto scadente, missioni secondarie inutili (con l'aggravante di incursioni online nel corso della campagna single player tanto invasive quanto fastidiose) e missioni principali altalenanti in termini di qualità e coinvolgimento.

Ciò che però mi ha contrariato di più è stato l'abbandono dei toni cupi e grigi già citati in favore di un set up luminoso e colorato che caratterizza la San Francisco di questo gioco e, cosa ancor peggiore, come siano stati delineati i personaggi principali! Per ovviare al discorso legato allo scarso carisma del protagonista precedente, infatti, qui si è deciso di sostituirlo con un giovane hacker di no-

me Marcus Holloway, parte di un gruppo chiamato DeSec che combatte la tirannia da "Grande Fratello" imposta in maniera subdola dalla multinazionale Blume. In tutta onestà questa banda di hacker è quanto di più fastidioso e insopportabile io abbia mai dovuto "aiutare" in un videogioco: le loro motivazioni sono spesso pretestuose, non mostrano trascorsi importanti che giustifichino le loro azioni, almeno fino al punto in cui sono arrivato (circa tre quarti della campagna). In più parlano come mocciosetti viziati e spesso sembrano aspirare a certi ideali solo per riempirsene la bocca. Cosa ancor peggiore, vista questa loro indole "umanitaria", è che non ci sia nel gioco alcuna reprimenda o penalità nel massacrare innocenti, creare disastri o calpestare le libertà altrui. Se questo poteva essere tollerato da un vigilante senza scrupoli come l'Aiden Pearce del primo capitolo, qui è semplicemente inaccettabile per un gruppo che si dichiara mosso da determinati ideali. Certo, alcune missioni restano godibili perché risolvibili in tanti modi diversi, ma spesso risultano divertenti più per la stupidità degli NPC che per il design della quest stessa. In tutta onestà vi consiglio di recuperare il primo capitolo se non lo avete giocato, meglio ancora su PC dove, con patch grafiche varie, è oggi una meraviglia per gli occhi paragonabile a ciò che venne promesso a suo tempo. ■

A VOLTE RITORNANO LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI



... FOR THE EMPEROR AND THE MONEY!

Pubblicata in data 13 marzo. Ultima modifica in data 17 marzo.



Nel periodo d'oro di Xbox360 non ero un grande fan dello Space Marine dei Relic (2011) che per me era una versione meno efficace del più memorabile e navigato Gears of War di Epic (2006)... un "giochino", insomma. Il fatto è che, dei milleprodotti targati Warhammer 40k, pochissimi si salvano dalla mediocrità e ancora meno invecchiano decentemente. Space Marine, però, col tempo è entrato a far parte del gruppo dei "passabili" e questo la dice lunga sulla QA di Games Workshop e su tutti gli altri prodotti WH40K usciti finora.

Ma veniamo a questo seguito. Space Marine 2 è un notevole salto in avanti rispetto al predecessore, vuoi per la scelta di buttarci addosso i ben più classici Tyranids (sono cresciuto con Space Hulk!), vuoi per le meccaniche affinate e le situazioni.

La campagna principale, di una decina di ore e giocabile online fino in 3 Astartes, segue ancora le gesta di Demetrian Titus che, senza voler spoilerare troppo, nel primo capitolo si era scoperto avere capacità da Psyker e perciò additato come eretico "giusto per sicurezza". Ora, 200 anni dopo, una nuova minaccia incombe e finito di pagare il suo debito col Fisco Imperiale (XD), l'uomo continuerà a fare quello che sa fare meglio: schiacciare xenos, far esplodere mostri e sparare a tutto ciò che non sia Emperor Approved™. Una trama non proprio originale, ma in linea con tutto quello che WH40K ci ha insegnato in quasi 40 anni.

Ad affiancare la campagna, in cui ovviamente avremo personaggi con abilità fisse, ci sono le modalità Operations (PvE in 8 mappe) ed Eternal War (PvP in 3 mappe), in cui potremo creare il nostro Space Marine come meglio crediamo, scegliendone ruolo, armi, pezzi d'armatura e colorandone le diverse parti come preferiamo. Ognuna delle 6 classi disponibili salirà di livello indipendentemente, sbloccando poteri caratteristici, armi, mosse e livree che poi ci identificheranno a colpo d'occhio sul campo di battaglia (Halo Reach docet!). Nonostante il CAP dei personaggi sia livello 25, la grande quantità di armi da potenziare, le skin e i perk necessiteranno di parecchie ore di gioco per venir sbloccati e nel mentre impareremo a usare al massimo ciascun ruolo, aiutando Fratelli nel PvE o annientando eretici nel PvP. Tutto dannatamente divertente e splatter.



MA QUINDI?

Quindi... l'unico problema è che dietro c'è Saber Interactive! Una software house famosa per gettare poca carne al fuoco e, anzi, mollare i progetti così come sono non appena all'orizzonte c'è un altro titolo da sviluppare (l'approssimativo Halo Anniversary, la Masterchief collection che ha ancora problemi, World War Z ed Evil Dead). Credete

che questa volta sarà diverso? Anche se fosse, ormai il momento propizio è passato! Nonostante il Cross platform play in PvE abbia dato modo a tantissima gente di trovarsi ad ammazzare mostri insieme, dopo un paio di mesi si era già passati da centinaia di migliaia di persone online a qualche migliaio, e coloro che hanno finito la campagna e giocato un po' insieme agli amici non torneranno su SM2 solo per i Prestige Ranks e l'Orda, vi pare? Gran parte dei giocatori ha trattato questo gioco come un prodotto usa e getta fine a sè stesso, e forse ciò è proprio quello che è! Ma nel mio cuore non posso che essere dispiaciuto: il suo potenziale era enorme e su carta sarebbe potuto durare quanto un Halo, se dietro ci fosse stato qualcuno che avesse saputo aggiungere humus al momento giusto. Invece l'unica cosa che hanno saputo fare quelli di Saber a ridosso della release è stato buttare fuori qualche skin A PAGAMENTO e un paio di mappe extra per la modalità Operations... E già si parla di Space Marine 3!!! Déjà vù?



Vabbuò, è stato bello finché è durato... Andrò a togliermi le budella di Tyranids dagli stivali e pittura qualche miniatura di Raven Guard (mark VI, obviously!). T_T

VOTO : 7.5/10

ma la tentazione di un POLLICE VERSO è stata tanta.

MEGLIO TARDI CHE MAI!

Pubblicata in data 17 marzo.



disponibili, un sacco di collezionabili e una mappa che è un piacere scoprire. Inaspettato!

VOTO: 8/10

Con 10 anni di ritardo, un ottimo metroidvania per un film indie diventato un cult. Il fatto di poter gironzolare con la BMX facendo tricks, saltando e gareggiando, è un buon plus. Sicuramente da provare se vi piace il genere e apprezzate la pixel art... se poi avete anche visto il film, tanto meglio! Due finali





Di Massimiliano Conte

Guerre Stellari è un universo che sembra funzionare al meglio quando il suo immaginario viene contaminato da generi diversi. Come in *The Mandalorian* il tutto era dannatamente western e in *Andor* si trovava il sapore dei film spionistici (con una parentesi di "prison escape"), in questo *Skeleton Crew* ritroviamo il sapore dei film pirateschi, con chiari riferimenti al romanzo "L'Isola del Tesoro", fonte alla quale gli autori si sono dichiaratamente ispirati.

A ciò va aggiunto anche il target di riferimento al quale la serie è diretta, cioè quello dei bambini/adolescenti. Lo so, quest'ultima affermazione ha fatto storcere il naso a molti vecchi appassionati come me, ma in realtà vi dico subito che questa serie è proprio bella per quello e che dovrebbe essere vista, qualora non abbiate figli o nipoti dell'età giusta, tirando fuori il bambino che c'è in voi. Ovviamente avendo questo target, i protagonisti sono dei

(poco più che) bambini, ritrovatisi loro malgrado nel mezzo di una avventura che li porta a confrontarsi con un universo molto più grande e pericoloso di quello che loro immaginavano.

Una esperienza che, come prevedibile, li porta a crescere e li conduce, al termine di queste otto puntate, ad una consapevolezza maggiore non solo del mondo che li circonda ma anche di loro stessi.

Da segnalare poi la buona scrittura riservata a Jod Na Nawood (Jude Law), il pirata che accompagna i protagonisti: un personaggio ambiguo, capace di usare la Forza, e che riesce a lasciare un dubbio sulle sue buone (o cattive) intenzioni praticamente per gran parte della serie. Oltre a lui tiene alto l'interesse dello spettatore il segreto di At-Attin, pianeta d'origine dei piccoli protagonisti, talmente nascosto e misterioso da essere ritenuto un semplice leggenda dalla gran parte degli abitanti della galassia.

Menzione speciale poi per il

droide SM-33 che vince facilmente la mia classifica di "simpatia" dei personaggi di questa serie: con la sua programmazione "piratesca" e una certa predisposizione alle soluzioni "spicce" e violente dei problemi non potevo che adorarlo.

Permettetemi poi di elogiare il fatto che questa serie possa essere approcciata anche da chi non ha, per assurdo, mai visto nemmeno un prodotto di Star Wars.

Skeleton Crew infatti non presenta un fan service invasivo (qualcosa c'è ma la serie non ne è schiava) e fornisce tutti gli elementi minimi per comprendere comunque lo sviluppo della trama anche ai neofiti.

Permettetemi infine un plauso ad un passaggio della storia nel quale viene espresso il concetto di "diversità" con intelligenza e tatto, palesando un concetto che troppo spesso sembra essere dimenticato dagli sceneggiatori dei nostri tempi, e cioè che riconoscere i limiti di chi ti sta vicino è il primo passo per rispettarlo ed includerlo.

L'unico difetto che mi sento di segnalare è una durata troppo limitata di certi episodi che avrebbero sicuramente giovato di un minutaggio maggiore.

Se resisterete alla repulsione iniziale che potrebbero provocarvi i protagonisti ("quei bambini li avrei sciolti tutti nell'acido", cit. di Marco "Erodoto" Auletta) credo che questa serie si potrà rivelare molto piacevole per voi. ■

ANTACONTEST

OGNI EURO DONATO

(VIA PAYPAL O PATREON)

**EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE BIMESTRALE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!**

**POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRIBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!**



**RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI**

INTERVISTA A

Id SOFTWARE

Con *Wolfenstein 3D* hanno stravolto il concetto di software di Pubblico Dominio, ora ci ritentano con *Doom*.

A prima vista il nome Id Software potrebbe non dirvi niente, ma se aggiungiamo che sono i creatori di *Wolfenstein 3D* - senza dubbio il miglior programma di Pubblico Dominio in circolazione - siamo certi che non farete difficoltà a collocarli nella casella appropriata della vostra memoria.

Wolfenstein 3D ha colpito come un fulmine a ciel sereno il mercato dei programmi di Pubblico Dominio - e non solo - dimostrando che nel mondo praticamente sommerso dei programmatori di demo e programmi di PD si nascondono alcuni dei migliori talenti a livello mondiale. Cosa che peraltro aveva già provato Team 17, che prima di stupire gli utenti Amiga con *Alien Breed* e *Project X* produceva demo e affini.

Wolfenstein 3D non è stato il loro primo gioco - il loro debutto è avvenuto con la serie *Commander Keen*, di cui sono usciti tre titoli: due shareware e uno commerciale distribuito dalla canadese Formgen (vedi il box "Softografia") - ma è stato quello che li ha fatti conoscere al grande pubblico. E che presentazione! La velocità e fluidità del suo mondo "virtuale" ha fatto impallidire anche il gigante Origin.

Incuriositi, abbiamo voluto saperne di più e abbiamo chiesto a Derek dela Fuente di scoprire chi è la Id Software, quali sono i loro progetti futuri e perché hanno scelto di usare il canale shareware per distribuire i loro prodotti. Dall'altra parte dell'oceano ha risposto Tom Hall, Direttore Creativo del team di Mesquite, Texas.

Cominciamo dall'inizio. O meglio dal passato. Raccontaci la storia della Id Software.

No. Beh, d'accordo... All'inizio c'ero solo io. Ok, sto scherzando. Eravamo in tre: io e due programmatori, John Carmack e John Romero. Lavoravamo per una piccola casa di software in Louisiana, poi decidemmo di metterci in proprio e svilupparammo la trilogia di *Commander Keen* che si intitolava *Invasion of the Vorticons* e fu un vero successo nel mercato di pubblico dominio. Il nostro grafico, Adrian Carmack (nessuna parentela con John), si unì al nostro gruppo verso la fine del progetto. Dopo l'incredi-



"Pensiamo che *Doom* sarà un grande gioco perché: a) siamo giocatori molto pignoli e non riuscimmo a creare un gioco che non sia divertente, e b) disponiamo di sufficiente talento nella nostra società per realizzare un prodotto all'altezza dei nostri standard."

bile successo della trilogia, volevamo dimostrare le nostre capacità e svilupparammo un nuovo episodio di *Commander Keen*, *Goodbye Galaxy*, sempre di pubblico dominio e poi una versione commerciale, da vendere regolarmente nei negozi, intitolata *Aliens Ate my Baby Sitter*.

John Romero è amico di Paul Neurath della Looking Glass Technologies (prima Blue Sky Productions), che in quel periodo stava lavorando a *Underworld: The Stygian Abyss*. John Carmack venne a sapere della tecnica di texture-mapping (cioè la tecnica di shading in cui la superficie di un oggetto viene ricoperta da un'immagine paint o proveniente da un input video, NdR), rimase per un attimo con lo sguardo perso nel vuoto, poi esclamò: "Posso farlo anch'io!" Dopo sei mesi di lavoro uscì *Wolfenstein 3D*. Durante la progettazione del gioco assumemmo Kevin Cloud per la grafica e i manuali, e Jay Wilbur per il marketing. Abbiamo anche realizzato una versione commerciale di *Wolfenstein* intitolata *Spear of Destiny* e distribuita dalla canadese FormGen.

Attualmente stiamo lavorando a *Doom*, un gioco "texture-mapped" solo per 386 con VGA. Pensiamo che sarà proprio un grande gioco perché: a) siamo giocatori molto pignoli e non riuscimmo a creare un gioco che non sia diver-



Doom - "Le stanze possono essere alte fino a 10 metri, così anche i mostri più grandi possono arrivarvi addosso senza chinarsi."



Doom 1-3 - versione shareware - uscirà nel secondo o terzo trimestre del 1993 e nel '94 uscirà la versione commerciale.

46
MARZO 1993

tente, e B) disponiamo di sufficiente talento nella nostra società per realizzare un prodotto all'altezza dei nostri standard.

In Europa il Pubblico Dominio viene considerato software di qualità inferiore. La Id ha saputo dimostrare il contrario, ma non avete mai pensato di vendere giochi come una software house commerciale?

Questa considerazione dei prodotti di Pubblico Dominio è diffusa in tutto il mondo. Il primo *Keen* era un gioco completo e divertente, adatto a tutti i gusti. Era qualcosa di nuovo. Con i prodotti successivi abbiamo ridefinito il concetto di PD o *shareware*. Per gli altri autori di programmi PD è sia un bene che un male, perché li mette sotto i riflettori e molti non si sentono a loro agio ad essere così in vista. I vantaggi del *shareware* sono l'uscita immediata, la distribuzione gratuita e via dicendo. Stiamo migliorando le confezioni delle versioni registrate, in modo che, man mano che il nostro standard aumenta di qualità, aumenti in proporzione il margine tra la nostra produzione totale e quella dei giochi commerciali. Comunque molti prodotti PD devono rimanere nella fascia bassa per rimanere redditizi.

Funziona davvero questa procedura di registrazione degli utenti? Sicuramente i vostri giochi vengono piratati come qualsiasi altro prodotto di software.

Certo che vengono piratati. Ma il punto chiave del nostro sistema è che la spedizione delle altre due parti della trilogia è l'incentivo al diventare utenti registrati. Questa è stata la trovata geniale di Scott Miller. Il concetto di trilogia ha fatto crescere la Apogee. *Goodbye, Galaxy!* era solo in due parti, e non è stato un gran successo proprio per questo. La gente copia tutti e tre gli episodi sulle BBS pirata, come per tutti gli altri giochi, ma le nostre spese sono così basse rispetto a quelle di una software house normale, che il margine fa la differenza.

Quali giochi state preparando per il 1993?

Doom 1-3 uscirà nel secondo o terzo trimestre dell'anno. Poi, molto probabilmente, lavoreremo su una licenza cinematografica che sarà, secondo noi, il primo gioco veramente divertente di questo tipo. Non possiamo dire il titolo del film, ma sarà un buon film, e il gioco verrà programmato usando una versione leggermente migliorata del "motore" di *Doom*.

Dopo di questo probabilmente produrremo la versione commerciale di *Doom*, e poi un nuovo gioco 3D a 360 gradi. Con questo "motore", pensiamo più a una sorta di "cyber-campo giochi" che a un gioco di tipo tradizionale.

Risponde al vero che società come l'Electronic Arts volevano i vostri prodotti?

La Sierra voleva comprarci. L'Electronic Arts ha ottenuto per vie traverse uno dei nostri "motori": lo abbiamo ceduto in licenza alla Raven Software (che sono nostri amici) e lo stanno usando per realizzare un prodotto per la EA. Molte società vorrebbero distribuire i nostri titoli, ma per

Doom abbiamo deciso di fare per conto nostro. Non ci sarà confusione su chi ha realizzato il gioco.

Pensate di avere l'esperienza e la tecnologia per conquistare il mercato PC? Ci descrivereste il vostro motore 3D?

Prima di *Wolfenstein* non eravamo nessuno e improvvisamente abbiamo vinto i premi di Video Games & Computer Entertainment (una rivista americana, NdR) per il Miglior Gioco d'Azione dell'Anno e Il Gioco più Innovativo, e probabilmente la maggior parte delle persone che legge la rivista non sa nemmeno chi siamo. In molti posti stanno installando *Wolfenstein* e *Keen* negli hard-disk dei computer che vendono, e naturalmente questo aiuta a farci conoscere. *Spear of Destiny*, essendo un gioco commerciale, aumenterà la nostra visibilità. Ma è *Doom* il prodotto che garantirà un posto per il nome Id nel mercato. Lo distribuiremo noi, e, ora che *Wolfenstein* ha spianato la via, riscuoterà certamente un gran successo. Lo stanno aspettando tutti.

I nostri motori 3D hanno utilizzato diverse tecniche di rendering. *Doom* non sarà come *Wolfenstein 3D*. John Carmack ha classificato i motori 3D in base a tre criteri: capacità (*Wolfenstein* praticamente non ne aveva, è buona quella del motore della Raven, molta buona quella di *Doom*, eccellente quella di *The Stygian Abyss*); fedeltà, cioè quanto il motore riesce a rappresentare senza distorsioni la realtà (*Wolfenstein* buona, *The Stygian Abyss* scadente, buona quella della Raven buona, *Doom* eccellente); e velocità (*Wolfenstein* eccellente, *Stygian Abyss* scadente, *Raven* buona e *Doom* eccellente).

Le capacità del nuovo motore usato per *Doom* sono le seguenti:

- Modo multi-giocatori (quattro in rete locale,

due col modem) con la possibilità di comunicare tra di loro. È un grosso passo in avanti in fatto di giochi perché permette di cooperare con un amico, o, se si preferisce, tradirlo per fregargli quella splendida arma che ha appena trovato...

- Un massimo di dieci armi a disposizione. La varietà degli attacchi sarà molto... stimolante.

- Pavimenti e soffitti di differenti altezze e superfici. Le stanze possono essere alte fino a 32 piedi (circa 10 metri), così anche i mostri più grandi possono arrivare addosso al giocatore senza chinarsi.

- È possibile sparare ai muri e demolirli, sparare agli oggetti e farli saltare per aria. E qualunque danno rimarrà permanentemente presente sullo schermo, senza svanire come in molti altri giochi.

- Cinque differenti nemici (nel primo episodio, *Evil Unleashed*), e che nemici...

- Muri animati, che rendono l'ambiente attivo.

- Muri semoventi, che rendono l'ambiente un nemico temibile.

- Tonnellate di "power-up": alcuni sono d'aiuto, altri contribuiscono a scavare una fossa per il giocatore.

SOFTOGRAFIA

Commander Keen in: Invasion of the Vorticons (shareware)

Commander Keen in: Goodbye, Galaxy (shareware)

Commander Keen in: Aliens Ate my Baby Sitter! (distribuito commercialmente dalla FormGen).

Wolfenstein 3D (shareware)

Spear of Destiny (distribuito commercialmente dalla FormGen).



Secondo Tom Hall, direttore creativo della Id Software, *Doom* "è il prodotto che garantirà un posto per il nome Id nel mercato". A vedere le schermate del gioco non sembra un'affermazione esagerata.

47
MARZO 1993

CARTA D'IDENTITÀ

La foto di famiglia in interni della Id Software

Kevin Cloud Grafico, manuali

Adrian Carmack Grafico

Tom Hall Direttore creativo

John Carmack Direttore tecnico (programma il nucleo dei "motori", cioè il codice 3D)

John Romero Progetti speciali (strumenti di sviluppo, codice dei giochi, creazione di mondi - ha lavorato in precedenza alla Origin)



Jay Wilbur Amministratore (si occupa del business)



I giochi della Id Software fino ad oggi. Dall'alto in basso: Commander Keen, Spear of Destiny e Wolfenstein 3D.

• Auto-Mapping: da qualunque parte uno arrivi, potrà sempre ritornarci.

• Aree illuminate e/o buie. Nel gioco la luce non svanisce dopo una decina di metri; se si riesce a vedere a un miglio di distanza, sarà così anche nel gioco. E le aree oscurate con incantesimi faranno venire i brividi, soprattutto quando il buio nasconde mostri terribili che saltano alla gola.

• Luce decrescente e sorgenti luminose: i corridoi diventano più bui in lontananza. Oppure all'estremità di un corridoio una fioca luce traspare da una porta semichiusa, illuminando la parete opposta e, sfortunatamente, sette creature infernali.

• Il gioco supporterà numerose schede sonore: SoundBlaster, AdLib, Sound Source, Roland Sound Canvas, Gravis UltraSound, Pro Audio-Spectrum, PAS 16, Thunderboard e praticamente tutte le schede sonore di cui abbiamo le specifiche (più alcuni divertenti suoni dallo speaker interno del PC per chi ha problemi di hardware). Abbiamo inviato una lettera a tutte le società di schede sonore: "Se ci mandate una scheda con la documentazione, Doom la supporterà."

La descrizione dettagliata del sistema 3D, probabilmente, risulterebbe noiosa per la maggior parte dei lettori, a meno che non siano interessati ad argomenti come scalari compilati, semplificazione delle moltiplicazioni della matrice di trasformazione e cose simili. Molto semplicemente possiamo dire che il motore controlla la direzione di ogni linea verticale e disegna ciò che vede finché non incontra un muro. Non è del tutto vero, ma, insomma, è vero abbastanza.

Pensate di creare giochi per altre piattaforme, o, addirittura, per CD-ROM?

Sì. Wolfenstein 3D uscirà anche per Super Nintendo e Lynx. CD-ROM? Beh, non siamo una so-

cietà che lavora sui dati, siamo più sulle idee e la tecnologia. Alcune società riempiono i dischi con megabyte di grafica e sonoro per stupire il giocatore: il risultato è certamente molto bello, ma non è necessariamente divertente. Anzi, spesso non lo è. Potremmo fare una compilation su CD di una trilogia, ma più come novità che altro.

Siete rimasti sorpresi dal successo di Wolfenstein 3D? Quanto ha venduto? Continua a vendere?

Beh, sapevamo che era un gioco che non aveva precedenti, e sapevamo che era molto divertente, ma non avremmo mai sospettato che avrebbe venduto *dieci* volte di più degli altri nostri prodotti. Pensavamo al massimo otto volte, non dieci! E sta ancora vendendo bene: John Carmack si è appena comprato una Ferrari.

Vedremo nuovi tipi di giochi dalla Id - tipo soprattutto o simulazioni?

Sì, tra due o tre uscite produrremo un programma - il cyber-campo giochi di cui ho parlato prima, che sarà molto diverso da qualsiasi altra cosa vista finora. Se riusciremo a realizzarlo, cambierà la vita della gente. Porterà a un grado più elevato di partecipazione che, speriamo; attirerà un vasto pubblico. Se pensavate che ci fossero persone che vivevano per il computer... beh ora potranno vivere nel computer.

Id/ lat. id/ [vc. dotta, lat. id, letteralmente 'esso, questo' di origine indeur.] s.m.

• Nella psicanalisi, quella parte della psiche da cui provengono i desideri istintivi o impulsi alla soddisfazione immediata dei bisogni primitivi. SIN. Es.

48

MARZO 1993

ATTENZIONE AI FALSI **Nintendo®**

Contraffazione di Videogames Nintendo

LINEA GIG S.p.A., con sede in Osmannoro, Sesto Fiorentino (Firenze), Via Volturmo 3/12, è distributrice esclusiva dei prodotti della **NINTENDO** Co. Ltd. fra cui console portatili e relative cassette.

NINTENDO è titolare dei diritti di esclusiva relativi alle invenzioni e alle opere dell'ingegno, sulle quali si basano i suoi prodotti e tramite le quali si realizzano i videogames. I diritti di esclusiva relativi alle invenzioni sono assicurati da numerosi brevetti già concessi e da numerose domande di brevetto già presentate.

I prodotti della **NINTENDO** sono contrassegnati da marchi tutelati anche da numerosi brevetti già concessi o da numerose domande di brevetto già presentate.

Al fine di proteggere i diritti d'autore, di invenzione e di marchio, relativi ai prodotti di cui è distributrice, **LINEA GIG** ha intrapreso una campagna contro le contraffazioni, anche al fine di tutelare i diritti e gli interessi dei consumatori.

CONSEQUENTEMENTE LINEA GIG DIFFIDA

gli importatori, i distributori e i dettaglianti dall'immettere sul mercato prodotti di hardware e software costituenti contraffazione di quelli della NINTENDO e/o contrassegnati con marchi contrattati.

Qualsiasi contraffazione costringerà **LINEA GIG** ad adire i Giudici per ottenere provvedimenti cautelari urgenti, per far accertare gli illeciti, per farli cessare e per ottenere il risarcimento dei danni subiti.

Inoltre LINEA GIG non esiterà, ricorrendone gli estremi, a denunciare o querelare in sede penale i soggetti che si rendessero responsabili dei reati previsti e puniti dagli artt. 473 (contraffazione, alterazione o uso di segni distintivi di opere dell'ingegno o di prodotti industriali), 474 (introduzione nello Stato e commercio di prodotti con segni falsi), 517 (vendita di prodotti industriali con segni mendaci) del codice penale, dagli artt. 171 e 171 bis (introdotto con l'art. 10 del D. Lgs. 29 Dicembre 1992, n. 518) della legge sul diritto d'autore e dell'art. 88 della legge sui brevetti per invenzioni, nonché a denunciare i soggetti che si rendessero responsabili degli illeciti amministrativi previsti e sanzionati dall'art. 89 della medesima legge.

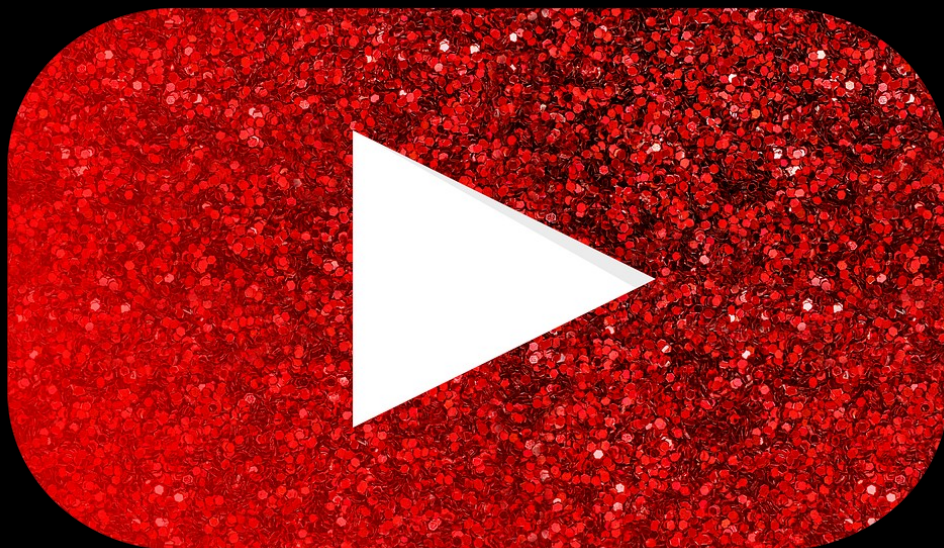


IL NUMERO UNO NEL MONDO

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL NUMERO

Questa volta vi propongo la puntata di Edicolanta dedicata al numero 13 di VideoGiochi... un bel tuffo in un'epoca molto distante di questo mondo.

**ANTA
GAMERS****DOMENICA 16 MARZO****ORE 21:00***SFOGLIAMO E COMMENTIAMO ASSIEME***VIDEO
Giochi 13****MARZO 1984**

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

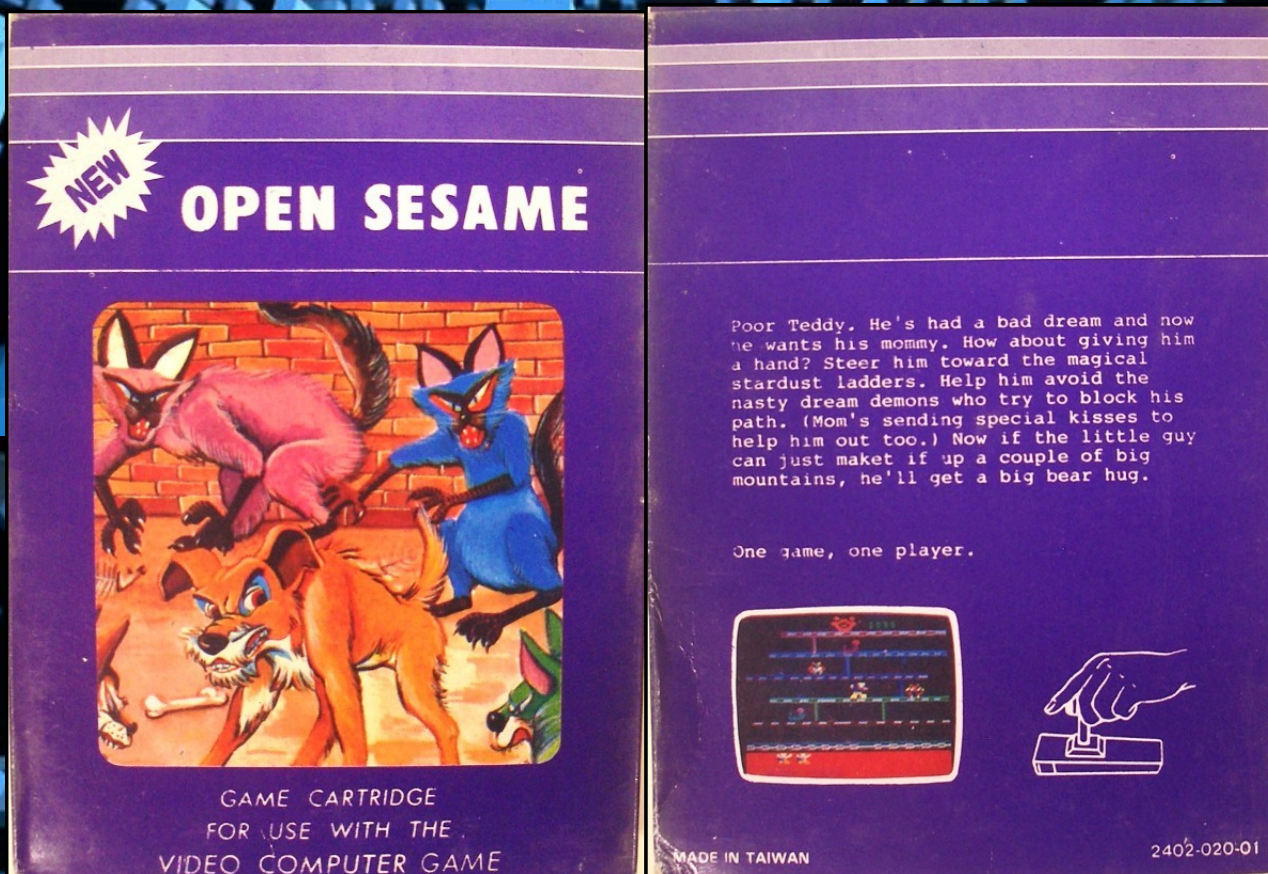
antagamers99@gmail.com

ARRETRATI 19-50

SCARICALI GRATUITAMENTE
CLICCANDO QUI SOTTO!!!



In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



"Apriti Sesamo" esclamano due gatti lussuriosi guardando il posteriore del disneyano cane "vagabondo" il quale, però, non sembra apprezzare il ruolo passivo, pur essendo truccato come una battona di strada. Sul retro della scatola scopriamo che il povero Teddy... ha fatto un brutto sogno e ora vuole la sua mamma! Gli vogliamo dare una mano? NO!!!! Fine del gioco.

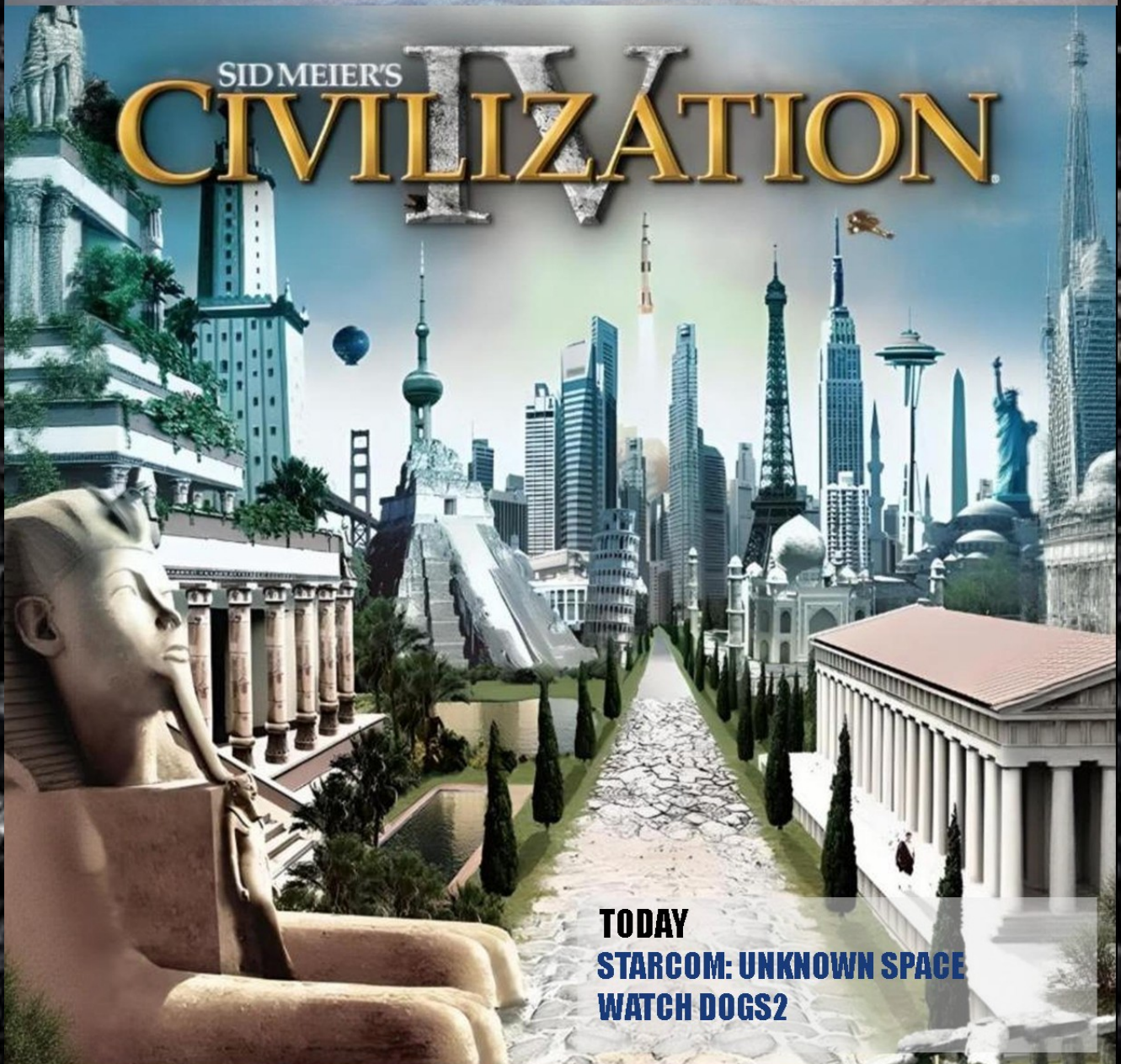
Il titolo reale di questo "Open Sesame" è "I WANT MY MOMMY" della Zimag! Per metà Popeye, per metà Donkey Kong, il tutto guarnito da una spruzzata di scale magiche sopra. Risultato? Nessuno sa che è esistito!



ANTA GAMERS

N.51 MARZO-APRILE 2025

ALTRI MEDIA
STAR WARS: SKELETON CREW
RETROEDICOLA
INTERVISTA A ID SOFTWARE
Da K n.48 marzo 1993



TODAY
STARCOM: UNKNOWN SPACE
WATCH DOGS2

IN QUESTO NUMERO :
URIDIUM - PERSIAN GULF INFERNO -
RESIDENT EVIL 2 - SYBERIA

ANTA GAMERS



QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

**LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO
MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.**

**SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE
CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA
DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:**

WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

**se preferisci puoi fare una singola donazione
utilizzando  **PayPal** sul conto
antagamers99@gmail.com**